日系动漫游戏文化权威研究

动画卷

Encyclopedia and Game

《动漫大辞典》编辑室 编著



阅读全面进化

业界详解 / 天籁之音

动漫大辞典编辑室继《基础篇》之后倾力打造 《进阶篇》将动漫领域不为人所知的故事一网打尽

万众期待, 再接再厉, 更精彩的《动漫大辞典》就在这里回归!! 日系动漫游戏文化权威研究

# 动漫杰辞典

动画卷

Encyclopedia of An ation Comic and Game

《动漫大辞典》编辑室 编著

沈阳出版社

系动漫游戏文化权威研究

《动漫大辞典》编辑室 编著



沈阳出版社

### 日系动漫游戏文化权威研究

# 动漫大辞典

Encyclopedia of Animation Comic and Game 进阶篇1 动画卷

动漫大辞典编辑室 编著

#### 图书在版编目(CIP)数据

动漫大辞典 . 进阶篇 . 1. 动画卷 / 《动漫大辞典》 编辑室编著 . -- 沈阳 : 沈阳出版社 , 2014.11 ISBN 978-7-5441-6319-4

I . ①动··· Ⅱ . ①动··· Ⅲ . ①动画片一产业一研究一日本 Ⅳ . ① J954 ② J218.7

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2014) 第 277135 号

出版者:沈阳出版社

(地址: 沈阳市沈河区南翰林路 10号 邮编: 110011)

21

2.1

2.1

2.1

2.1

21

2.1

21

21

图 址: http://www.sycbs.com

印刷者:北京艺堂印刷有限公司

发 行 者: 沈阳出版社

幅面尺寸: 185mm × 260mm

印 张: 16

字 数: 438 千字

出版时间: 2015年5月第1版

印刷时间: 2015年5月第1次印刷

责任编辑:杨静战婷婷

封面设计: 郑京伟 赵冰波

版式设计: 赵冰波

责任校对: 王喜洋

责任监印:杨旭

书 号: ISBN 978-7-5441-6319-4

定 价: 55.00元

联系电话: 024-24112447

E- mail:sy24112447@163.com

凡购本书, 如有缺页、倒页、脱页, 请与本社联系调换。

## 

### 进阶篇 1 动画卷

序	001
第一章 动画的制作	001
1.1动画制作技术的发展	002
1.2动画的制作流程	004
1.2.1 2D 动画制作流程	004
第二章 日本著名职业动画人	017
2.1监督	018
2.1.1 宮崎骏 (みやざき はやお)	018
2.1.2 富野由悠季 (とみの よしゆき)	
2.1.3 今石洋之(いまいし ひろゆき)	
2.1.4 新房昭之(しんぽう あきゆき)	
2.1.5 押井守 (おしい まもる)	
2.1.6 庵野秀明 (あんの ひであき)	
2.1.7 五十岚卓哉 (いがらし たくや)	
2.1.8 细田守 (ほそだ まもる)	
2.1.10 大森贵弘 (おおもり たかひろ)	
2.2脚本和系列构成	
2.2.1 虚渊玄(うろぶち げん)	
2.2.2 冈田麿里(おかだ まり)	
2.2.3 黑田洋介(くろだ ようすけ)	
2.2.4 大河内一楼(おおこうち いちろう)	

## CONTENTS **興動漫**

2.3人物设定	048
2.3.1 美树本晴彦 (みきも と はるひこ)	048
2.3.2 贞本义行(さだもと よしゆき)	
2.3.3 村田莲尔(むらた れんげ)	052
2.4机械设定	054
2.4.1 大河原邦男 (おおかわら くにお)	054
2.4.2 河森正治(かわもり しょうじ)	055
2.4.3 宮武一贵 (みやたけ かづたか)	057
2.4.4 海老川兼武(えびかわ かねたけ)	058
2.4.5 角木肇(カトキハジメ)	059
2.5美术监督	060
2.5.1 小林七郎(こばやし しちろう)	060
2.5.2 新海诚(まこと しんかい)	
2.5.3 山本二三(やまもと にぞう)	
2.5.4 男鹿和雄(おが かずお)	
2.5.5 中村光毅(なかむら みつき)	
2.6音乐人	066
2.6.1 川井宪次(かわい けんじ),	066
2.6.2 菅野洋子(かんの ようこ)	
2.6.3 梶浦由纪(かじうら ゆき)	
2.6.4 大岛满(おおしま ミチル)	
2.6.5 泽野弘之(さわの ひろゆき)	
2.7制作人	076
2.7.〕 铃木敏夫(すずき としお)	
2.7.2 石川光久(いしかわ みつひさ)	
第二章 口水动画公司	001
第三章 日本动画公司	081
3.1日本动画公司的发展	082
3.1.2 日本动画公司间址	082
CALLE TO AN ISTITUTE OF THE PARTY.	LICE

### **Encyclopedia of ACG**

48	3.2日本动画公司介绍	092
48	3.2.1 Production I.G	092
50	3.2.2 J.C.STAFF	096
52	3.2.3 Aniplex	100
	3.2.4 京都动画	104
54	3,2.5 BONES	108
54	3.2.6 SUNRISE	112
55	3.2.7 GAINAX	116
57	3.2.8 A-1 Pictures	120
58	3.2.9 SHAFT	124
59	3.2.10 MADHOUSE	128
00	3.2.11 GONZO	132
60	3.2.12 Ufotable	136
60	3.2.13 东映动画	140
61	3.2.14 WHITE FOX	144
63	3.2.15 XEBEC	148
64	3.2.16 AIC	152
65	3.2.17 Brain's Base	156
	3.2.18 8BIT	160
)66	3.2.19 吉卜力	164
66	3.2.20 Studio DEEN	166
68	3,2.21 TMS	168
170	3.2.22 ZEXCS	170
72	3.2.23 龙之子	172
74	3.2.24 童梦	174
76	3.2.25 Studio4°C	176
	3.2.26 Studio Pierrot	178
76	3.2.27 ARTLAND	180
78	3.2.28 Manglobe	182
	3.2.29 HAL FILM MAKER	184
_	3.2.30 虫 Production	186
31	3.2.31 Diomedéa	188
	3.2.32 Go Hands	190
200	3.2.33 日本动画公司	190
182	3.2.34 David production	
082	3.2.35 Yumeta Company	

## 

3.2.37 SATELIGHT	.192
3.2.38 ARMS	193
3.2.39 Bee Train	193
3.2.40 Anipicture	194
3.2.41 旭 Production	
3.2.42 TNK	195
3.2.43 NAZ	195
3.2.44 云雀工作室	196
3.2.45 Asread	196
3.2.46 Studio Comet	197
3.2.47 Studio NUE	197
3.2.48 Studio Fantasia	198
3.2.49 Seven Arcs	198
3.2.50 SILVER LINK	199
3.2.51 NOMAD	199
第四章 日本动画的声音构成 2	201
364 64 61 61 61 7 6 1 7 M	
4.4日本主任五主任八司	000
4.1日本声优及声优公司	
4.1.1 声优的诞生与日本声优产业的发展	
4.1.2 日本著名声优及其代表作	206
4.2日本动画音乐产业	220
4.2.1 风靡全球的日本动画音乐	
4.2.2 日本动画音乐的营销	
4.2.3 日本经典动画歌曲赏析	236

# Encyclopedia 含 of ACG

ACG 为英文 Animation (动画)、Comic (漫画)、Game (游戏)的缩写,是这三者的总称。因为动画与漫画关系相当密切,我们又往往把它们合称为"动漫"。

.192 .193 .193 .194

.195

.195

.196 .196

.197

.197

.198

.198

.199

.199

201

202

202

206

.230

..230

234

众所周知,ACG 文化的发源地是日本。日本是世界上动画产出量最高的国家,日本动画在世界动画史上也有着举足轻重的地位。在《动漫大辞典 基础篇》中,我们为大家介绍了动画的基础知识。而在这本《进阶篇 动画卷》中,我们将以日本动画为侧重点,为各位读者详细展示充满趣味的日本动画世界。

如果说在基础篇中,我们为各位读者们绘制出了"动画世界"的地图,那么在这一卷中,我们则更为细致地给这张地图标上了注记、列出了比例尺。书中不仅详细描述了日本动画的完整制作流程,揭开了动画制作的神秘面纱,同时还精心挑选出了日本动画界最具代表性的职业动画人,从生平和个人特色两个方面进行了深度的剖析。而对于想要了解日本动画公司的读者来说,本书更是将日本知名的动画公司"一网打尽"。本书选择了数十家动画制作公司,从企业历史谈到动画特色,从往昔峥嵘谈到未来发展,全方位、多角度地展示出每一个公司风格。除此之外,最后一章中提到的人气声优和动画音乐,也是本书此次介绍的重点内容。

若是本书能够对读者们的探险有所帮助,那无疑是对我们最大的鼓励。对我们而言,这部倾注了心血的作品,想传达给读者们的,正是充满在这个"动画世界"里的"爱"和"欢乐"。感谢你读到这里。

編者 2014年9月





# 第一章动画的制作

到原则作呈过几

动画制作主要分为前期企划制作、作画、美术背景、摄影、编辑、音响等几大方面。本章针对动画的制作流程,从 2D 动画和 3D 动画两种动画表现形式入手,详细介绍了动画制作的各个步骤。

CG

CG是 Computer Graphics 的英文缩写。随着以计算机为主要工具的行列。这种特殊的一句一句,是不是的原则。

#### 多动画制作的发展历史

世界上第一个动画影像是 位名叫 Preter Van Musschenbro 的荷兰人于 1736 年绘制的风车 幻灯片。19 世纪中叶,欧洲地区也出现了活动 图像回转器,这种回转器类似于中国的走马灯,被称为幻透镜。制作者在有固定轴的圆柱体直 筒内部镶上一条画有 组图画的纸带,在圆筒上对准每一幅图画的位置挖一狭长形的小孔,用手迅速转动圆筒让画面一幅一幅滚动变换。 利用人的视觉残留这一特性,让这些不停变换的画面在观看者眼里看起来像是动态的一样。 1834年,英国人威廉一乔治发明了西洋镜,它也是利用光学设置来制作动画的机器。但是与幻透镜不同的是,它的图画并非画在转盘上,而是画在机器的筒壁上,使得观看的效果更好。

不论是幻透镜还是西洋镜,这两种动画制 作形式都采取了手绘的方式。动画制作也并非 团队作业,其制作规模非常小,所做出的动画 也比较简陋。

在经历了一段漫长的摸索之后、1892年,约瑟夫·普拉多制作出一个完整的动画放映装置。1906年,美国漫画家詹姆士·斯图尔特·布莱克顿制作了历史上的第一部动画片《滑稽脸上的幽默相》。布莱克顿把3000张图画逐一拍摄到连续的胶片中,制成电影并公开发行。这些图画,都是使用粉笔在黑板上绘制出来的。1907年,运用"逐格拍摄法"的动画开始蓬勃发展。

此时的动画都是逐帧护摄的。制作人员将 电影胶片上的 ·格格静上但逐渐变化着的图像 以每秒 24 格的速度放映,产生活动的感觉。一般来说,动闻都是需要逐格拍摄的。排好一幅 四面拍摄一个画格,然后关闭摄像机、换好另一张图片之后再开启摄像机,拍摄下一个画格。 这样,将拍摄好的每一个画格连续播放时,人物和场景都会动起来,动画也就此成型。

电影技术的不断发展也促进了动画的包作和发展。1922年 E·B·克拉夫特包作了一部有声动画《一极管》。1931年特德·埃斯鲍包作了第一部有声彩色动画《戈夫山羊》。1937年,享有盛誉的迪士尼动画推出了它的第一部大型彩色动画片《白雪公主和七个小矮人》。现代动画在此时已经颇具雏形,电影院的出现使得动画的商业价值也逐渐显现出来。这个由穷小子华特·迪士尼于20世纪20年代创建的迪士尼动画公司,无疑是当时商业化最成功的典范。 土视技术的发展对力动画技术的发展也是一个极大的促进,电视动画的出现让动画制作有了更多的革新和突破。



\*迪士尼于 1937 年推出的第一部大型彩色动画片《白雪公主和七个小矮人》。

赛璐珞动画是动画史上传统动画的代表。 1915年伊尔赫德发现了赛璐珞片可以用来取代 原来一直使用动画纸。使用赛璐珞的话、动画 师们就不需要在每一张动闻纸上都枯燥而费时 重复画背景。而只需要将活动的人物形象和物 体与不动的背景分层描绘、将舌动形象单独抽 画在赛璐珞片上。就可以与省大节的时间和精 1. 这也是 24 格动画的传统做法。根据剧本中 的人物和活动场景。先用铅笔把它们画在动画 纸上, 然后再用钢笔把线条描在赛璐珞上, 接 、来 引毛笔在化学板的反面涂上各种颜色。最 5把已经绘制好的背景和人物合在一起。再放 在摄影台上 帧 帧拍出来。



1 4 1 · # -

(1)

11

1.1

1 1

41 1

3 11

图为传统的赛璐珞动画。它的背景与人物是分层的 活 

虽然赛璐珞动画比起之前的动画形式节约 \* à 名人 L. 但是作为传统动画、制作形式还 事偏向于手经, L作量还是非常大的。每部动 重要投入的制作资金也非常大。

随着计算机技术的发展、计算机技术越来 1.多地广用于动画制作,可以显示、处理图形, \* 能够使用各种丰富的专业软件来对动画进 "撞毀制作,这些软件为二维动画的制作和发 表 5 夹 了 巨大的动力、用计算机来制作动画成 主流、动画的高速大量生产也因此成为了

1, 了21 世纪、计算机成为了动画制作领域 产11 上室。哪怕是像迪士尼这样坚持传统动 - 气作多年的大型制作公司, 也引入了计算机 二 新作的技术, 开始通过 1 算机来制作 动吧, ₹子王» 就是用计算机技术制作的。



1 风靡全球的动画巨制《狮子王》,是迪士尼向计算机动画 制作迈出的重要一步。

近年来、动画制作技术的发展也一直没有 停下来。媒体技术数字化使得三维动画、FLASH 动画等各种动画形式出现在观众眼前, 给动画 制作技术主人了新的活力

越来越商业化的运营使得动画制作有了更 多的资金支持和技术支持, 也让动画产业成为 了朝阳产业, 迅速地发展起来。在不断地尝试 之中、制作者们逐漸研究出 些对绘制形象很 有帮助的 L具和方法、动画制作越来越精致、 制作方法也越来越便捷。



"图为纪念《哆啦 A 梦》四十周年而推出的 3D 剧场版动 画《哆啦A梦伴我同行》。



### 1-1.2.1 2D 計画前作流程

#### 动匣企划

一部动画在开始制作前,首先要进行相关 的企划。企划大致分为四种类型;

#### 1 动心制作公司王 - 型

动画制作公司提出相应的企划后、再将这个 企划推销给相应的发行商。在相关方面受理了该 企划之后,就要针对作品进行讨论分析,决定是 否开始制作。这种类型的优点在于作品内容非常 明确,制作公司操作起来也更加方便。

#### - 2 原作者主导性

由漫画、小说、游戏的原作者或是发行该作品的公司来主导。这样的话,在商业化方向的优势就相当明显。不仅版权问题好解决,作品还可以在多媒体平台上发行、与各公司探讨作品内容也更加容易。在小说或漫画完结之前就开始做动画相关企划这种情况,在日本已经是屡见不鲜。

#### 注重机台 发行商主导

电视台或是发行商为了充实自己的作品, 也会主动进行相关动画的企划。在广告代理店、 动画制作公司以及发行商的共同协作下, 动画 制作的准备工作就能稳步进行了。在这种形式 下, 不必为企划作品的播出/贩售形式苦恼。同 时, 因为在动画制作之前就已经有了一定的需 求量, 所以制作过程会更加明确而顺畅。

广告代理店在获得了其他媒体平台上作品 的动画化权之后,就会寻找电视台、发行商、 动 即制作公司以及其他投资方一起,对作品进行企划。广告代理店通常和各种各样的电视节目组、发行商有着业务往来、关系也比较密切。只要原作本身拥有一定的质量,制作预算一般都会比较充裕。而且,由广告代理商主导的话,动画的宣传推广工作也会更容易进行。

实际上,随着动画产业的发展,企划的形式也不拘泥于这四种。一社主导的模式如今已经比较少见;由几方共同成立制作委员会来进行的制作模式,既可以减小风险,又可以集各方之长,因此也越来越受欢迎。

个企划开始,首先就是立案。不论是漫画、小说还是游戏,在拿到一部新作品的时候,最重要的是要找到它所蕴含的成功要素和获利点, 本此,找准动间定任是非常关键的一步。企划 中的内容在任包括作品的内容、人物、目标观众等,提交了制作书之后会有专人对此进行评估,包括与原作者的交流以及市场调查等一系列工作。如果评估的结果比较好,制作委员会就开始筹备接下来的事宜。

然后要做的,就是取得原作的动画化权。如果已经全部规划好,很快就要投入制作的话,就可以把版权费以及动画的具体规划都写进合约里。如果准备还不是很充分的话,一般会签"某年某月某日至某年某月某日期间,动画化权归于该公司。在此期间没有制作动画则视为自动放弃该权利。"这样的合约。

得到了动画化权之后,接下来的一步就是 寻找制作公司。如果制作委员会的成员里有包 作公司的话,制作公司会自己去挑选监督、系列构成、人设等相关工作人员。如果制作委员会里没有动画制作公司,这件事则交由制作人去执行。制作委员会中负责实务的人被称为"动画制作人",负责规划制作进度表,寻找制作公司、争取投资者等全局竞筹的工作,与广告代理店、电视台等相关合作事宜也需要开始规划。这也是企划工作中极为重要的步。需要投入的资金、动画的长度、周边的企划、宣传的方式和力度、播出的时间、收益的分成等等都是在这个时期决定下来的。

在作品企划公司提出书面报告、并与由资 企业签订相关合约后,负责动画制作的公司就 56始进入王式的动画制作中。

#### 脚本

一作 台州

三电视节

文字切

· 實 脉

一切。

" " 的形

(知今己

之来进

,以集各

11.42 I.

一样。 鼓

GE, a.

- 企划

. 目标观

计等 系

作委员会

\* P. F. L.

F A . I

制与进合

大谷 果

· 代权机。

与为目动

七甲九二

1里有舠

2. 胜行。冲

脚本即是动画的故事大纲,不仅要还原原小点情,更要有原作故事的基础上标明故事之上则时可、地点、情景、登场人物的动作、表情、情绪变化等。一般来说,会请原作者继入参与脚本的改编创作。但是动画的话数比较多,一个人很难胜任整部动画的脚本创作,因此,动画脚本通常是由多人合作完成的。而整合多人脚本的人就是动画的系列构成,他的工作就是整理、给令、修改由不同的人创作的分集脚本,处理好集与集之间的过渡衔接。这个工作非常重要,关系到整部作品的质量,对原作有着深一了解的人才能够胜任该职位

确定了人员之后就会召开脚本会议。制作制作进行、系列构成以及脚本家都会列席之一。在全员,尤其是监督的想法都传达给脚之。之后,脚本的创作就可以开始了。脚本完成,系列构成和监督要负责审核,过关之后是可以印成台本投入使用。

#### 人物设定

人设主要负责设计动画中的人物造型,包括 一, 竹身材、容貌 发型以及表情。人设需要为 每一个角色绘制全身正面、侧面、背面,人物头



,图为动画(斯世纪福音战士》中\_号机驾驶员明日香的 人设图。



\*图为《心理测量者》中第一女主角常守朱的人设图。该作的人设是《家庭牧师 Reborn》的作者夭野明。



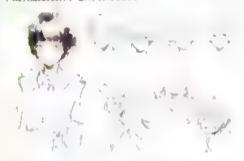
\*图为《心理测量者》中慎岛圣护的人设图。人设不仅描绘了人物形象、也为角色设计了服装。



\*图为《心理测量者》中腺秀星的人设图。人设同样也为 人物设计了表版。



1 图为《心理测量者》第一男主角较贴值也的人设图。图 中既有服装设计,也有表情设计。



↑ 常守集的表情详细设定图,方便动画作画人在制作中进

部上面、侧面和侧斜面以及角色的喜怒哀乐等不 同表情。除此之外,人设还需要绘制。张主要登 场人物的身材比较表, 方便制作组对比和查看。 同时,人设也会负责为人物设计相互服装和饰品。 如果是由漫画或游戏改编的话,人设的工作就会 轻松一些。如果是原创动画,就需要先召开人设 会议、制作委员会各方代表、制作公司代表以及 益料向人设提出要求, 有了初步的构思后再由人 设进行设计。人物的好坏往往会影响到 部动画 的人气。因此不论是改编动画还是原创动画。人 设都肩负重任。在人设完成之后,整部动画才能 开始制作, 因此人设的工作绝对不能拖延, 工作 时间其实是比较紧张的。

#### 机械・小道具设定

机械道具设定师主要负责设计动画里出现 的机器人、战斗机、武器、车辆等。不仅要绘 制出机械的外形、更要详细地绘制出机械的内 部结构、机关设计、运动形态。而一些小道具、 例如文具、袋子、手提箱等, 也需要绘制出开合、 平物等各种形态的草稿图。



†《超时空要塞》的机械设定圈。机械设定要求设计者对



\* 机械设定不仅要画出机械的形状 更要详细地绘制出机 械的构造和运动模式。

#### 美术设定

美术设定指的是 动画作品中作为舞台的 地域、风景、建筑物、内部装饰等相关设计的 设定。它决定了一部动画的整体风格、色调和



1 动画中的风景设定是由美术设定来负责。充满美感的设 计能够给动画加分不少。

小道具, 出开合、 气氛。在绘制过程中,不仅要注意美感,更重要的是与作品世界观的契合度。在线稿完成之后,还将继续由美术监督及动画主美决定场景的色调,在每一话具有代表性的场景上上色,随后再交给相关的美术工作人员继续制作。

在科幻或者机器人系的作品中, 有很多场景是飞船或者驾驶舱内部的特写。这些没有背景仅有机械的场景并非是美术设定工作人员而是由机械设定师来绘制的。这种设定画则被称为"机械美术设定"。

#### 分镜头脚本

分镜头脚本是在动画开始拍摄之前准备好的设置工作台本,也是动画制作的重中之重。 虽说故事的内容是由脚本家所写的脚本决定的,但真正体现一个监督风格和功力的,是分镜头 即本。与纯文字的脚本不同,它以故事图格的 形式来说明影像的构成,将连续画面以一次运 镜为单位作分解。这就给予了监督非常大的发 挥空间,哪怕是同样的场景和台词,由不同的 监督来做也会做出完全不一样的感觉。它既是 前期拍摄的脚本,又是后期制作时的依据,同 时更是长度和经费预算的参考。

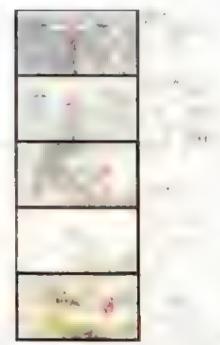
分镜头脚本主要包括: 镜号、场景、景别、 特技、镜头内容、音乐、音响。这些内容一般 分为五列。第一列是镜头数、指示这一幕要占 掉几个镜头。第二列是图像、包括这个镜头里 的人物、背景等内容。图像不要求删得精细好看、 最重要是让看的人能够一眼就明白!!! 面的内容, 这样拍摄才能更快地进行。第三列是动作、标 明这个镜头需要怎么拍。比如从上到下, 还是 从左向右, 还是跟随拍摄, 等等。第四列是台词、 一玉 台词指的就是人物的台词, 而描述指的 是音效、特效、插曲之类的东西。第五列是这 个镜头持续时间、写法是秒数+格数。但是分 爱头脚本里的秒数和我们通常用的秒数不太。 样。和常见的1秒=100毫秒不同,分镜头脚本 的一秒分为 24 份, 为此动画监督村田和也还发 第了专业的分镜专用"1/24 秒表"。

分镜头脚本会因制作者不同而展现出多种 风格,变化少的场景一般用一格画格说明,而 有大幅变化的场景则会跨好几格来进行解说。 由于动画中需要插播广告,所以一般会将脚本 分为的后两段。

但是, 分镜头脚本也不是全由监督完成的。 因为动画话数较多, 工作量太大, 一般情况下 监督会制作第一话的分镜作为参考, 之后的分 镜则交由演出或专门的分镜人员来画。



\* 图为分镜头脚本。可以看出其分为五列,详细地安排了每个镜头的内容。



\*图为动画大师宫崎骏的动画电影《起风了》中的分镜头 细杰。

事的设

生析:

力舞台的

关设计的

、色调和

#### 分镜头脚本术语

FIX	固定镜头固定侧面摄影
PAN	固定镜头、画面左右或上下移动摄影。上方向移动称之为 P.U、下方向移动称之为 P.D
FOLLOW PAN	跟随动态物体拍摄的 PAN
FOLLOW	跟随动态物体的,摄像机也随之移动
IN	画面切入的效果
OUT	画面切出的效果
F,I	<b>单色画面(黑白居多)渐渐淡入的效果</b>
F.O	原本清晰的画面,渐渐变为单色画面(黑白色居多)淡出的效果
T.U	<b>镜头向被拍摄物体等速推进的拍摄</b>
TB	镜头向被拍摄物体等速拉远的拍摄
0.5	前层景。前一个镜头与后一个镜头重合并拼接的效果
DUBLE ACTION	同样的动作从不同的角度重复拍摄
I&P	描线和着色
IRSOUT	画面旋逝
DUBLE EXPOSURE	双重曝光
MULTIRUNS	多重曝光
DRAWING DISC	<b>动画圆盘</b>
E.C.U	大特写
CUT	領头结束
, SC(sence)	场景
BG	背景
U.L	中间层的景
HOOK UP	连票
S/A	兼用
OJT/O.S	出画
IN/I.S	入画
BLUR	模糊
POS	位置、定点
CYCLE	反复动作
TR	同锚
BLK	眨眼
ZOOMLENS	变焦镜头
SS	画面震动
C W/C.C W	顺时针旋转 / 逆时针旋转
LiFT	倾斜角度
WIPE	(划镜
SE	音效
VO	画外音
EFT	特效

#### Layout

分镜头脚本完成之后, 就是 Layout 的制作。 Layout 又称 L/O, 比起没有细节的分镜表来说, L/ O 的制作更加细致,它包括了人物动作、表情、镜 头位置等细节上的东西。制作LO的人需要考虑 到摄影机的角度、然后把场景和内容画下来, 作为 日后原画、动画、背景、色指定等工作的依据。在 高田勋和宫崎骏的作品《阿尔卑斯山的少女》面世 之前, 动画制作都是在分镜结束后就直接进入原画 环节的。可以说是宫崎骏开创了L/O这种动画制 作手法的使用。宫崎骏本人也一直坚持自己绘制动 画电影中 L/O, 可见 L/O 对于动画的重要性。此外、 押井守也是一位非常喜欢运用 L/O 的监督。在他 的《机动警察》系列和《攻壳机动队》系列作品中。 都大量地运用了L/O。L/O 这种动态分镜的形式能 够让 2D 的作画表现由 3D 的制作效果, 例如设计 多层次背景, 令每层背景移动速度不同, 就能表现 出通真写实的远近距离感。实际上它就是我们看到 的动画最终画面的雏形。



\*图为WHITE FOX 动画公司制作的动画《刀语》的。ayoul。



绘制 Layout 最重要的一点就是要从镜头的角度来绘制 图图



1 比起分镜头脚本,Layout 的闽面中包含更多的内容和细节。

#### 原画

L/O 完成之后,就可以开始进行动画原间的作画。原画出现最主要的原因是动画的大规模制作。为了方便制作、提高动画质量和加快动画的生产,原画这种动画制作技巧被手冢治虫引入了动画制作流程。



↑《新世纪福音战士》的原画。画面的线条干净流畅、足见 作画者功力+足。

原 则需要根据分镜中设计好的镜头影像以 及时间长度,把 画面中活动主题的动作起点与 终点都以线稿的形式精细地绘制出来,换句话 说也就是人物或物体运动过程的关键动作。因 之、原画也被人称作"关键动画" 同时、存 线稿的基础上,前后动作关系收系、阴影与分 色的层次线也会以彩色铅笔绘出。因为原画需 要控制动作轨迹特征和动态幅度,其动作设计 直接关系到未来动画作品的叙事质量和审美功 能。因此,原画的作画质量对于整部动画来说 至关重要,制作方一般都会邀请画上非常好的 人来和任这一职务。



\*原画的功力会很大程度上越影响作品的素质,因此 个好的原画对于动画来说是必不可少的。

原画绘制的主要是人物的形态、美术做完 肯立之后、再由相关工作人员将人物和背景合 成起来 成为一个完整的画面。每个镜头需要 多少张原画、原画与原画之间又需要多少张动 画来衔接、《此都是田寅出来决定的。

7 7

DESCRIPTION AND IN

动画即是中间画、指的是在原画绘制的关键动作之间的变化过程。它需要严格按照角色的标准造型、规定的动作范围、张数以及运动规律、平滑顺畅地转换从起点到终点的人物 以具工作可以说是动画制作主程中最繁重、重复性最强的工作。在绘制过是中需要按照原则 的编号顺序、在两张原画的动态 ( ) 公先、等 张中间画。第一张中间画的推发任付比较大, 这乐中电点又被私任"一动画" 随一就要反 复子拷只台上给制两件单电式制度过程、"到 或任代式完支为L。



† 图为动画大师手家冶虫制作《铁壁阿童木》时所使用的 动画摄影台



据统计,以日本平均水平来计算 集 30 分种左右动画大致需要 5000~6000 压动画,画面精良的电影动画则需要更多。中间画的绘制必须做到造型准确、结构严谨、线条清楚、画面整洁,不能出现走形、漏线、缺张数这些致命的问题。因为数量多要求高,因此想画好中间画的话,这个工作与是相当惊人的。因此动画公司往往会把绘制力画的。11 外色给多家工作量。

#### Li Lipis

演出实际上做的工作和监督很相似、但与 监督最大的区别是,他们只需要对动即中的某 话负责,也可以将其理解为每一话的监督。他 们主要负责和决定每一话的主要内容,把监督 会制品第 : 人人, t 及 Q

医有均

. ・集 20

功. 圆. 圆

1. (全制)

- A \* . B.

"人"以此致

下海河工

5. 15. 40

- 多家.

· (1)

一的表

- . . 持 他

- 把监督

的指示和想法落实到这一话当中。在动画制作 一期,参与动画制作的成员不多、顽肃这一职 它的定义也比较模糊、每一个动画制作人员都 八算作是演出。但是随着动画产业化的快速 展、动画制作的工作量也越来越大,不明确 分工显然是不行的、演出这一职位也应适为生

在开始工作前,演出都会预先把脚本元整 也通奏一遍,等完全了解脚本后,再和系列构 起订论,商议分镜的制作。但是这并不是 怎督就不需要对此负责,演出需要先和监督 脚本中存在的疑问以及监督想要的氛围, ""据点督的意见来决定动曲制作的走向。

卡始制作后,演出还需要与美术监督进行 · 例如角色上色、色调等相关工作都 · 这一环节里。完成后演出还要对摄影和 = ② 为质量负责,与相关人员的讨论也是必不 进入"AR"(声优配音)的环节、各 重'也会到场和录"监督进行讨论。随后 、"(产加效果音和音乐)环节,演出也 可对检查摄影完毕的镜头和声音,保证在 = 1没有错误。

#### 作三监督

 机当扎实的绘画功底和超群的绘画技巧。原则 和动画完成之后,会交给作画监督主任统 印 整理和修正。一般来说,为了确保工作进度,

一部动画也会找不同的原四来吗多个镜头。动画制作的工作量更是大到无法想象,所以会由多家工作室来其同制作,有时候甚至会拿到海外进行加上。每个人的画风难免会不尽相工,也会有与原设有出入的地方。这个时候就需要作四监督出场,对原画和动画进行必要的检查。例如脸型是否走样、动作是否流畅、有没有绘制错误的地方等等。如果发现有问题的地方作四监督就会进行修改,如果错得太多甚至需要作回监督来重画。因此作画监督的工作是非常考验一个人的耐心和技巧的。

#### 色彩设计

色彩设计主要负责决定动画中出现的角色 或是物品展现在周面上的颜色。这个颜色并不 是简单的红黄蓝绿的设定,而是需要设定在清 晨、正午、傍晚等变化的环境之下的。角色和 物体所产生的明暗变化必须在色彩设计中确定 下来。只有这样,在上色的时候,相关的工作 人员才会知道所负责的原画稿必须选用什么样 的颜色。在以前,颜色设计的工作一般是由美 术监督同时负责,但是近年来,动画产业的制 作越来越流水线化,分工也越来越细,色彩设 计也从美术监督里分离出来,成为了一个独立 的职位。



色彩设计需要对色彩有敏锐的触觉 能够准确情提环境变化下的色彩变化。

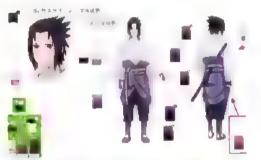
作为动画叙事手段一个强有力的助力, 色

彩设计在动画制作中占据着相当重要的位置。 它需要考虑到作品的风格、确立合适的作品基调 后再选择最能表现和深化主题的色彩设计风格。 动画画面的色彩基调会强烈地影响一部动画作品 给观众们的印象,色彩设计正是需要利用色彩对 人们的心理影响,对观众进行一定程度的心理引导,从而触动观众的情绪,让观众在观看影片的 同时,情绪的感受随着情节发展、色调变化而跌 宕起伏,加深了观众们的观影印象。

色调的处理往往会影响到动画的叙事节奏和叙事结构。不同风格的色调处理给人带来的冲击力和节奏感是完全不一样的,如何巧妙地运用色彩设计为动画增色对于设计者来说是一个很大的考验。同时,优秀的色调设计甚至可以完成对于剧情结构的划分,将故事的脉络更为清晰地呈现在观众的面前。

#### 色指定

色指定也称为色彩指定。在前期制作会议中, 众工作人员会一起商讨出一份共同认可的 颜色资料, 色指定的工作就是要根据会议的结



1 图为《火影忍者》中佐助的色指定 色指定需要给出相应的色表,方便上色人员上色。



·图为《每赋王》中路飞的色指定。可以看出色指定的工作家要耐心地比照颜色。



1图为《Fate/Zero》中卫宫切嗣的色指定。色指定甚至 緬甸柳 7層甲的極色。

果制作出色标对照表,同时针对每一张原画中 的所有物件指定正确的颜色。

在早期传统的手工动画制作中,由于很难保证每个人调配出来的颜料颜色都一样。因此 动画颜料的颜色是由制作公司自己调配出颜色 后送至公司生产,再分发给上色的工作人员上 色的。所以在早期的动画制作中,色指定需要告诉上色师赛璐珞上色时所需要的颜料来上色才对。但是随着计算机多媒体技术的发展,动画手工制作业渐渐地转向了电脑制作,电脑上色越来越普及之后,色指定的工作也变为制作相应的色指定图,方便上色人员用吸管工具取色填充。

---

#### 扫描和上色

在色指定的工作完成了之后,就可以把检查好、没有问题的动 即拿去上色了。赛璐珞动 即由于成本高,对人体伤害也大,因此现在的 动画制作基本上都是采用电脑上色。先用扫描 仪将原画扫描进电脑,再用相关的软件来上色。

一般来说,上色都会采用 RETAS 这个软件,它 是日本动画业界的标准上色工具。

#### 摄影和编集

在早期的动画制作中,摄影的工作主要是 将画片和背景叠在一起,在摄影台上一帧 帧 拍出画面。但如今的动画制作,从上色开始就 上经成为了电脑作业、因此,摄影的工作也由 摄影台走向了电脑。导入原画图片序列后,动

#### 美术背景常用术语

BGony	没有其他的作画 只有背景的镜头
Book	背景之上有其他别的素材。在摄影的镜头中,描绘徐徐前进表现出深度、表现手边的物体、以及即使用组线处理也很难完成的复杂的形状时,所使用的手去
有緊背暴	并非动画角色身处的风景,而是角色所见所闻的 客观事物成为墓础,并呈现在意识中的形象背景
挡线 BG 掛线	背景中的 部分需要被作画處挡而隐去的镜头。 作画應挡的部分和背景的一部分完美地贴合,能 够青楚看到需要應挡的部分的边界线。作画和背 景两边都会在复制了这条线后 进行分开作业
佳线	在画背景时设有太大移动的线。和组线不同的是 不需要形状十分贴合。但是和组线一样,需要作 画和背景双方一起复制了之后分并作业
数打	敲打带画具的海绵体,以此表现出质感的技法。 用湿的纸和干的纸会有不同的效果
周和	通常使用动画的线面,颜色使用层次分明的渐变 笔的笔触和质感来福绘的背景
强光背景	沐浴在强烈的光线之下,十分强调光影的背景
专缺绘制	在画纸上全好颜色之后,在其完全干透之前用其他的非画用纸使劲按在纸上,擦去一部分的画法

真正进行摄影工作是在调色完成之后。摄 即师打开电脑上的摄影机层,将虚拟摄影机的 "家真实的摄影机那样设置(胶片宽度、视 等),摄影师也会在各关键帧上调整照明 "工具模拟现实录制中的灯光,以三次元的摄 要来给三次元的角色摄影。在拍摄好画面 小是摄影响做一些相心的特效

 在 也和感" 们动用 对此、编集的 寸候需要新 在 个客观的 字场上来印视效等码 無作品 编 集结束后,配言和添加。效的、作也会迅速展 开 等处理处 了音明效果之后,动用的制作就 算是大功告成了。



\* 根据修改完毕的脚本来制作的 提供给声优们使用的配 酱台本。

7.后,动

把棕

寒器路动

此现在的

5 扫描

· (1)

# T. 13

动道大辞典,近阶篇1.动画卷

013

#### 3D 动画的概念及制作方法

3D 功则又称「维动画」它的制作流程在前 期设计和后期制作阶段都和 2D 动画非常类似, 但是在动画画面的制作上,它和 2D 动画又有着 相当大的区别



\* 2005年上映的 3DCG 动画电影大作《最终》、第VII至于 降倍》

3D 动画的基础制作流程为建模、材质、灯光、刻画、摄影机控制、渲染等,这同时也是 自动画的制作特色。在制作过程中,3D 动画 与黏土动画有着相似的地方,它的核心概念来 自于摄影及定格拥摄技术。由于被拍摄物体是 在电脑内虚拟空间的立体模型,必须先制作人 物模型及场景,然后用虚拟摄像机拍摄。制作一部优秀呢()动画先要考虑到许多方面的因 寿,包括个自感、镜头的互相、景采、走位以 及一点效果等

3D 动画在设计角色 丁之实 5 多核 2 真 美,在角色动作和表情方面都有一些必须遵循的本质性限制。3D 角色以骨骼作为核心,所以3D 动四的拍摄需要预先指派每个关节相应的骨骼 该做什么样的动作,这样才能够让所设计的角色协调地运动起来。3D 动画及计和运动的基础,允数,,角色的内部骨骼、表层的皮肤以及 额动的衣服等、在解析的、问中都是一个个明确的点

在 3D 动画制作之前, 必须先"建模"。建

模是一个庞大的工程,一般需要动画师根据前期的造型设计,制作出角色的小型雕塑,再用维扫描仅将其扑描到计算机里。如果不制作实物的话,就需要通过三维建模软件来绘制" 角色模型。电脑建模常见的方法有以下几种

2. 样条曲线建模:用几条样条曲线共同去 企文 个光滑的曲面 这种建模方式的特点是 线条非常平滑、不合,生陡边或是皱纹。因此 这种建模方式也多用于有机物体或角色的建模。

3 年, 行建模: 这是结合了多点形建模工作 多事代理模的优点而开发的建模方式

建模这项工作非常繁杂、因为一切登场角 色和场景中, 此过的物体都需要建模。3D 动画 之项保证角色的多方位视图都一致, 如果出现 人小和形体有差异的情况就必须立刻更显。



\* 宣染是通过赋予的材质、色彩 九瞬后进行渲染;广翼所 获得的图片效果

个建完的模型从本质上来说只是一个个 完,为了让它动起来,必须力之那是首格,设 置权重:给模型指定材质、绘制咖图进行。较理 映射 材质主要体现在物体的颜色、透明度、 反光度、反光强度、发光及粗糙程度等特性上 而贴图则是指将制作好的一维图片通过软件的 计算贴到一维的模型上,让光秃秃的模型拥有 表面细节和细致的结构。对应不同的制作需求,

Shirt Specials

般来说有平面、柱体和球体等贴图,人



文理點图函能大幅度視点 3D 图像真实性的 3D 图 专业经技术

准备工作完成之后,就要开始进行相应的 重影工作。摄影结束后就可以开始动画制作,

人。对动作进行定位。创建关键帧,让自 一、不完成关键帧之间的过渡,最后对动作进 力。但是动作生产键位置时,最重要的 一、麦特朗和各种侧宽,在中间帧阶段可 。 23) 软件 2. # 找編集器实现都入和渐出的 一、2. 化 制作人、乙基污难研究各种事物的 一、2. 使 制作人。 2. 使 是 1. 应 动轨迹、 对原本、产业动和动画的其化参数,确保动 全种工具、2. \*\*

主, 上作根据场景的设置、赋予物体的方 : 图、北 字等 由程序经信 据宗整的

四月或《段4,明 作动用之事》杂才能输出, 1、型户、旅程。上之代至争态项。可用效未到, 1、四十一支一杂个能之或。由杂为,作之气依 能专用的但来益来元成,有线扫描方式、光线 跟踪方式以及辐射度渲染方式等等。 渲染心 支 后,再加上相应的配音、音效等素材、将动用 按分镜拼接起来生成影像文件,3D 动画就人功 告成了。

#### 3D 动画制作常用软件

能强大的工作站上应 ① 作品型、绘图、动即软件、在动画制作上有着令人性艳的表现。

Lightwave 3.) I New Fex 公司为 Amiga + 台设计的 款 年软件,现在已可以 八厂」 Windows 的操作 F 一 该 对 软件的 F 要特点 轨 之内以实现料了 AJJ 即以及不同类型的图像映 射和图像融个数量

Renderman:由 Pixar 公司开发的一款可编 程程 "1 创作软件

A.S MAA: 由 Discreet (后被 Autodesk 公司 今1) 发 维动画软件,性能非常优秀。

Maya II Autodesk 公司推出的一款 J能强 大Ei "鲜软产,营畅户 II 于影视动面和特技制 II 中。

Poser: 由 Metacreations 公司开发的软件, 是一款人物模型与动阀设计的一维软件,最初 通常被应用到服装设计领域,作为服装设计师 利用电脑参与设计的辅助工具

Bryce: Bryce 操作软件拥有非常强大的 推 场景制作功能,可以将库中的自然环境直接导 人 .维模型组中生成动画

Extreme3D: 之款软件经常被应用于美术设计、多媒体制作以及在一维动画的合成方面,具有 套完整的 3D 动画制作环境、从最初的维模型的建立到动画的控制与调整再到最后的场景着色都可以由它完成

- 學。据 近

11.11

1-4-11

· - 16,1.

· \_ [1]

\_+ + ...

. . 1

3 4.

1111

1 to 1 to 1 to 1

- 体场角

-J. 1E

· + . . h.

\_ #

. 私任的 . 本性的





### ₩ 2.1.1 宮崎酸 ※ \*\*\*

罗马名, Miyazaki Hayao 生日, 生日, 1941年1月5日 籍贯·东京都

#### 人物简介

动画大师宫崎骏的名字即便是不看动画的 人生和略和 ,他有 在动画传播到世春起 到了不了怪气的作品 他和他子"一个力"作至 任任多人心 就是任务本地,大名司



「宫崎袋老爷子就如他动画中的人物一样和蔼。

在东映动画的工作让宫崎骏更加感受到了动画的魅力,在这段时期内他放弃了自己绘制漫画的想法,专心投入到动画工作中。这时宫崎骏看了苏联拍摄的动画、雪之女王》。这部作品对他的艺术影响极大、让他认识到了动画是绝不亚于其他形式的艺术、坚定了他一生从事动画工作的信念。1965年宫崎骏加入高烟泉了口的《太阳王子霍尔斯大冒险》的制作人生、后来他就在高烟动的邀请下加入了"A-Pro"工



↑《风之谷》中的女主角娜乌西卡是宮崎峻神愛的角色。 忠是20世代80年 最多次。前は画点主角と



・ 室制 人

二大学攻

三的动画

て学并不

. . . .

y' ', 6'

41

\_ \* 1/1

× 1:

这部

广动即

- 生从

、高畑勋

H.

- 負他

6 候 X 于 下机 的 喜愛 自影响着宫崎骏 在他的作品6 军 上 双 主 人公任 空中 翻 到 的 過 头。

、982 年宫崎骏开始构思《风之谷》, 并且在 **亨问书店的杂志上连载了其漫画。但宫崎骏因**1 對性导致这部漫画直到 1994 年才连载完结。幼 マパ 是拍摄了其中 - 分一的情节。在制作《风 一个,的过程中, 宫崎骏的团队接受了来自德国 "的赞助成立了"吉卜力工作室"并最终转型 『公司。1984 年《风之谷》上映, 其丰富的 や力和精良的制作震撼了整个日本动画界。在 \* 内时间里横扫了日本动画的诸多奖项。可惜 是因为海外版的肆意删改,该作并没有在其他 ■ 6 , 記重视。但宮崎骏和吉卜力的名字还是成 1. 本动画界最响亮的标志。在这之后宫崎骏 每隔一年或两年都会给日本带来 部晨感的 大 《之城》《龙猫》《魔女老急便》《侧 斯 购灵公主》都是观众心中无法替代的 典。2001年、《干与干寻》缩造了宫崎骏个人 ■ 的最高峰,不但在世界范围内缔造了数以亿 書房, 更获得了柏林电影节的金熊奖, 成为 本动!!! 难以逾越的高峰

虽然在拍摄完《千与干寻 之后,宫崎骏就有退隐的打算,但动画界如终不是放于文位动画大师,后来他又拍摄了 哈尔即移动城季等作品,直到203个宫崎骏才上式每个退休。 现在他的几乎四崎台朗还在循着父亲的足迹奋斗在动画者、

#### 动画特色

官崎骏之所以被称为大师, 是两为他的作品中充满了无尽的想象力, 他所筛造的每一个世界都给人留下了深甸印象。同时宫崎骏的作品中还充满了对美好事物的宣扬和对人类罪恶的反思, 保护自然、反对战争、对于和平美好的成思, 保护自然、反对战争、对于和平美好的助局。有此可以严峻较对于动画的背景和音乐都有极高的要求, 他动画中的风景每一处都令人流连忘返,每一处都代表了手绘动画时代的最高峰。



\*《『与王母》是宫崎骏动画的最高成就 也是日本动画 史上最璀璨的一幕。



专当名・Tomino Yoshiyuk集日: 1941年11月5日需・神奈川县小田原市

#### 人物简介



向"高达"系列平分秋色,尽管之后置野由隐孝也创作,才,其他对画。但影响力都发

非常小满。

从此、富野由悠季通过自己的努力计手家治虫重视他,并推荐他进入了演出部。由于当时虫Production的其他作品也开始制作,因此《铁臂阿童木》一片的重心便渐渐转移到,个野由悠季等新人身上,在第一期《铁臂阿童木 结束时,富野由悠季是执导最多集数的人员。

铁臂阿童木》TV 版结束放映以后,富野由悠季还经手了由 Production 其他工作。但是另一方面,他对虫 Production 的件:感到不安,渐渐萌生了退意,于是在 1967 有十二 Production,进入广告制作公司"被 Pro" 中,,同时兼任东京设计师学院讲师,其间他过二千了许多电视广告。但是。由于广告制作和讲师的收入不如过去,同时富野由悠季也感受到广告对创作的限制以及自己对广告制作的不适应、八点也 互接文字包门分德委托。 边摸着桌面归动曲界的可能性。

在 56%年 為上"後下" "至日、無野 州悠季。」是人了時间 新,下度收入功區至 在 c 与,当野孩工了人。自,外包分罐,下以 快速工作确的名 子等。果、其是每三千遍石 60年代后半到70年代多数动画。

1972年, 富野由悠季担任《小飞龙》的监督、 之年不仓 典件、八 NRISE 前身) 创立成员之 置订請夫的引荐下,接任 1975年《勇者葉汀 的 益督 中。 几是 [] 赞力育和 也视一对此一 的 诸多十排 使证 "野土饭季石两季厂"被解任, 小过惯 年来就此為1、11。惟称相任或一制。1、 等待出头之日。

本了色生功的 量片和。此外,产到自愿 "一作词方面也颇有造诣。在珍珠。作用了 "一、由学乡是"主被麟"。高野。似季年作 药体征转,为鬼机夫

分此了外地域代有方流和漏产上的,各类化名。一、过度 二、、2、米排採用三点效的基金、中意、 不多就是你作为亏损权。方、基本。的几名

#### 計画特色

Ŷa 1

- 1

( S.

'j 6

- . ;

#, 1,

2 1

1 .

- 1 ' I

To the little

a I.J

n E

199 4

77 76

that i

.antF.

\*,1,

高學或著名的作品。 1個 机动效 1分人 机 、 mr达 一致影影响之儿、佛 自, 分子改 、 1、各 , 其作形态化、石 1 。 复心层橄榄石 、 赵 1 文雅人科号 自社会现象 15年轻



关的坑冰设在,各台点都是后来无数作品里里了直的便达。 这一部划时代的婚姻作品,不是那麽人至ik的期情 

#### 一代表作

マ高さ

段時間量本 海田子 阿休果即少女 毎萬 巨人之星 宇宙战舰大和号 紅花は第 争者報刊 千里寻母已 圣战士丹拜民 机动战士高达之 机动战士高达 - 逆変的夏亚 副場際 机动战士高达 F91 剧场版 机动战士 高达 F91 剧场版

THE PERSON NAMED IN COMMON

罗马名 Y mayishi Hiroyuk 生日 1971年10月4日 转臂 东京都

#### 人物简介

今石洋之, 东京都出身。毕业于多摩美术 人。艺术学映像科。毕业后就加入了现在著名 「一切画公司 GAINAX,参与了《新世纪福音战

的动画制作、是庵野秀明的得力助手。此 小担任了《他和她的故事》等作品的作画监督 最早担任监督的作品是 ), A ) LEA、LS IS 部作品一经放映就备受礼厂况作人全 14 九十 意, 之后两人在动画《他和她的故事》第十九话。 **身过**特性的介绍而相识。在帮助金田伊功制作 竹花 武顺1、。 的开场动电时证明,自己的 7 73



→ そ 美之是日本著名的 动画 国出家 監督 音莎 2018 年年京动粤书等 7 回动画平审电视部 ]个人类。

在 2007 年召开的第12 回神户动画节期间, · 「不同于其他日本动画风格的作品《天 突破红莲螺岩》出现在了其中。这部动画来 1 1 1 摄制方法、利用夸张的镜头和极快 1奏吸引了大量的视线。崭新的手法与构想、

**开队获得了大量的**整要

**上**元突破》系列的成功让今石洋之别县 动画特色得以发扬光大, 热血沸腾的动 : 让那些原本观众会觉得非常中心的镜 多得不同月晌

但这并不是今石茸之的唯一风格, 为了证 明这 : 他相继推出了自己的又一续作、六 产1. 化作 n數件参半、但无疑是价目本动所外。 自, 个事新, 这就是 1, 林人焦



今看洋之的代表作《天元癸破《、南磐岩》 等的手去与构相, 得到了极高的特要。

此作一改日本宅男心中女孩子清雪すしむ。 两位女上角都是成熟的女性大使、动画中各种 各样的成人话题让人难以想象这是日本动画的 风格。另外,动画的作画采用了类似《飞天小 女警》的作画风格,简单粗糙的画面,加上偶 尔女主角变身时的日漫唯美形象、让该作立刻 变得与众不同



「颠覆传统的《吊带袜天使》充满了浓浓的歌美风味,在 当时十分受人关 主

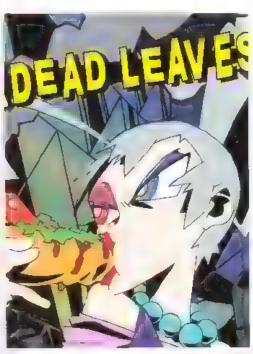
> さ管很多人无法変更 「\* 特殊人具 ・ 」 ・ ト 生于浓厚的欧美气息 即还是耐着竹二千了。 去。出现的为数不多的目式唯美镜头也是到现 在为止, 让观众们津津乐道的 大话题

在《吊带袜天使》造成影响 (「」、今~

かきべき 内をできる

之蛰伏了许久, 他是一个以质量为重的监督, 年磨一剑正是他的性格,

所以在《吊带袜大使》后,2013年的10月, →石洋之执导的《Kill la Kill》(又名《新版少女》) 冉一次引起了不小的轰动。尽管不如当初《大 C突破》那般声势结大,但《新服少女 仍然 :得了不小的成 是。配合当下最红的音乐人子 ' 观众的好感



1 = 14] 4 汤面和绚丽视觉就果的岩类动画电影 今西美 三百子盖督 作画点错及正均制作。职

こへ石「こぶ美式快节奏动画和夸张的 气, 、众可的产物, 没能在该季度动风 **李得太多的美**ル

世子真正喜欢今石洋之的人而言,这部 · \* 。他的心面

#### 一代表作

新世紀福音战士 希望商导士 NEXT 旁者 王 \* 迈爾等士 TRY 他和她的事情。 五 三 三 三 阿培野科魔医新店街 纲之体金术师。 皮波罗古 各伊斯物語 这丑陋又美丽的世界 我的主人 色け少年 天九突破 红莲螺岩 **旋风管**赤 俗 绝望先生 + 字架与吸血电 尸姬赫 吊带袜头使 丹特丽安的希望 傅样 DOLLS 思像大师 黑石射手 KILL aKILL 真盖塔机器人 世界最后之日

飞越航峰? 新世纪指首战士制场版 死与新生 甜心战士电影 DEAD LEAVES ONE PIECE 參與開帶 j神秘岛 天元突破 红斑蠓岩 红莲醇 天元突破 红莲鲱岩 螺石属 临首战士新乐场饭 破

TRAVA First & Planet

Re 甜心战士

超时空用军







丁坚象,

前中各种





**今在** (注)

見到現

A SECTION ASSESSMENT OF THE PARTY OF THE PAR

第一、日本

罗马名 - Shinbo Ak yuk 生日 - 1961年9月27日 暗霄 福多县

#### 人物简介

新房昭之毕业于东京设厂家产院,通过制作公司加入一间动画工作室、那个时候他和漫画家高桥和希关系账切,是非常要好的即友。在 9×. 年上式投身动画界扣 4 原画 中,之后在机中武士创,首次批当演出、力参与不少土题曲动画的监督工作。1994年首次成为监督、指导动画为《金属战斗者美克》,其后参与多部由 Studio Pierrot、I C STAFF 及定之子制作公司的作品,当中又以 OVA 居多。于 2001年拍摄《The Soul Taker ~魏符~》时遭逢历来最大的商业挫败,因而短暂离开。般向作品的领域。



"新房昭之的绰号是"原作粉碎机"。这个绰号并不代表他 福殿原作,而是做出来的作品与原作粉丝的想象希得太远。

魔法老师涅吉》第二季的制作因不合原作党的满意,动画的观众相持意见也是两极化 在很多地方都以"原作粉碎机"这样的称呼来 脱新房昭之,于是久而久之便有了这个称号

新房昭之在很多动画里都用超过人眼帧数的速度连续放出静止的图像,同时已经常配以满屏幕的文字。他并不是强制观众去看这些文字,而是将一些没用的,或者不想用则回表以的东西展现出来。于是这几帧很快的画面,细心的观众会去看,看过之后剧情更加有趣,但

是不看又不影响什么。这也是他成名之广喜私的一种手法,很多次表现在《再见! 绝望先生》和《物语》系列中。

参与动画制作时新房昭之经常更换化名, 曾以帆村壮 1、南泽十八、椎谷太吉等名义参 与过动画制作。他有不会。自己名字两两十刊 在分集制作人员名单的习惯,其实进行了不少 分镜和演出的工作。他工作速度异常地快,总 要加入吸引观众的要素,亦不时邀请原作者参 与動制作中。而且他倾向让曾经合作的人再度 加入其班底,有时会担当差异颇大的职位。

新房昭之加入 SHAFT 后积极运行副手体制, 历来重用的得力助手包括大沼心、尾石达也、铃木利正、宫本幸裕、龙轮直征、石仓贤一、八濑祐树等。新房昭之不时把前期制作的决策权交予他们, 然后按他们的第一部成品去稳定风格。多年来有不少助手自立门户, 担任其他公司作品的监督。2013 年中期开始, 新房昭之在 SHAFT 的作品均标名为总监督, 引起其是否已准备退下前线, 只是样名保持制作关注度的讨论。

#### 动画特色

许多业内人士认为新房昭之在动画制作方面形成自己独立的风格,是因为他没有理解动画的思想内涵,只是一味追求怪异。或许真的如此,但是我们现在可以看出他作品中还是有些思想。新房昭之的作品不同于一般的日本动漫,作品的画面并不流畅,人物对话和叙事看起来也很分散,但他的这些做法体现了一种不是作品迎合观众,而是由作品引领观众的理念,他的大段吐槽字幕和画面中加入的一些看似无关紧要的事物都发挥了这样的作用,观众由于新房昭之在作品中设置的种种"陷阱",而不得不集中精力来看作品,不会因为流畅的剧情、人物的美型而麻痹了神经。从而更深入

さい 喜欢 マル生

填记名: 等名义参 55度出现 T 1/4 7 1. 快、点 量量作者參 田人再变

1万鬲, 下体 , 尾石达 石仓贤一、 创作的决策 艾品去稳定 担于其他 医角胎之 引起其是否 乍关注度的

动画制作方 没有理解动 艾许真的

·中还是有 一般的日本 付话和叙事 体现了一种 领观众的理 、的一些看 1 村、观众 4 F 1 1 1 1

・こう金畅的 い , 更深入

地了解作品的内容。新房框 / 支 ス 在 功 画 単 増 知一些特殊的字母, 是专门进行 ) 槽和讽刺的。

もよるは借しるして切べ走化手。如果你不 了 1 暂 4 播放动 1 人生 字 a。 不 影响剧情的 、 表 而 好了子幕外、在剧情、、纸上新房昭之 一 一 計 6 一 和 5 , 1 , 但是一目标 选择暂停播 、 小社会付作 1 2 4 种更微妙的理解。因 3. 1. 2 种会。领的包测其他方面。起到了弦 · , 的作用, 而你又为这种感觉吸引, 欲', 「 F是一个 24 分钟的作品经常需要近 40 分 \* 注理解透彻。而新房昭之本人的才主、国 人人过程变得很有。。



魔性少女小圆》经过新房昭之之手展现出同类动画中 有的惊悚感

在演出方面, 可以看出他喜欢在画面中大 予地使用阴影及静止画、极端对此度的艳丽色。 意,以及精心设计的画面布置等特征。这一点 路点 1 b 的 74 话《粉碎领域》和《The 、Taker、場符~》的独特的演出风格中則显 

ロッドと(\* 和 极力推崇阴影及单纯的 「人、名、也体现了上文所说的"非迎合、却 ; 领"的理念。看新房的作品绝不是什么养眼 刊事, 而是累服之苦。但是通过这些独特的四 1将一部动画做得如同一件艺术品、这些艺 **《品可以一次次地重新欣赏、因而就有了比其** 一内画作品更为长久的生命力。新房昭了上点 一、較七万與心的色彩手或系力等面、看些。 一、为证的不正方点、同是人物不守、如不然。

就是本未倒置。而这些色和支条是为剧情服务 的。如《同阳素描》几公馬》、 土麻顺色的 变化、体现了人物不同的。 これん 半人ち 子。 单纯的色彩与线条则使得作品有一种简约之美。 以至上人们不会出现严重的审美疲劳。新房对 [14] 色花、气、套上烟水运用、使作品内容的表达 方式更加丰满。

此外,在《月咏-MOON PHASE-》中使用 的类似 《8点1 全、4 ~ (1969年10月4日 1985年9月25日放送,由TBS制作的娱乐节目, 是日本史上最强的国民级娱乐节目) 小故事式 的演出方式。《不可思议教室》中人量与剧情 本身关联不大的黑板书、映像中到处可见的搞 笑"小NETA"。也是新房昭之作品的一大特征

#### 一代表作

福星小子

Montana Jones 恐龙行星

罗马字 Mamoru Osh 生日 1951年8月8日 1 開 东京大田区

### 人物简介

押井守,日本动画及电影品督,1951年8 18日出生于东京大田区的大森,曾在东京学 艺人学教育系学术组就诗

其或名作是 TV 版的《福星小子》。在日本 乃至东京许多 5家 在27 下了。都是备是天 业人也是整个有加



一一代动画大师拥井 + 他的作品中充满了少人震感的艺术性和创造性。

押井守在摄制《福星小子》时,一边配合 ,著要阿耳风格。 2个本作者 加入了人员 属 目 3的元素 分录灯地表现了1 独特的 个人怎思、分属于云及气气处理, 自电子各型 同时 4 3

イ AJ 「人試」、 棒 L 1 发行了 L, 本第一 套 OVA 効则 《大使之卵》。



「今押井守 炮而红的《福星小子》。抑井宁不仅是这部作品的监督,同时还负责了该作的脚本、分镜和演出

か 自和・1代丁」 個元\* 大人 。 多 。 新心挑為自 」、 「四人交人物」 自和 ( 舞 つ 点 自 セ 式 と a 撃 ( 牧 中 ) 自 力 | 和 子 点 。 メ 分 存 趣。 全 篇 画 绕 着 讽 刺 意味 的 笑 声 。 这 是 押 ・ 最 \*\* 的作品之

基一月 订的人后风格行被点人 利。如"整工。」、TV 被引有的轻扑之后有作理 《格 荡然无存。尽管空降兵和机动军人将暴走的机 动、潜行行处。《 上 拉瓜 / 落 1 自 场 自 构 且 美国商业片的味道而广受好评。但过于突现的

1994年,押井守进军漫画界,跟漫画家令 · 制作了科幻漫画《SERAPHIM》,并在动 · ANIMAGE》作重头连载。

### 动画特色

押井守的动画灰暗风格,写实大于写意、 拥有一些别具一格的个人风格,但也因此导致 押井守的作品叫好不叫座。押井守的શ。

人作了二、"用一条规模"。 十、以下

993年、押井气为「玉水水坡」候中以 世界、《机动警察、多发」。广泛作为高兴发 的第三作、内容与前作相比更严肃。影片中出 现的机动等多等武器都是近末来的科名。物, 但押井守所。广,故事却充满了现实的感觉 在影片中、押户守加入了信息;一人的细节、 一、所有细节都与情节中心的谜起了。《五 之神》(广》以、"具",直有一个"八"。他 下、我们,如新汽车,任号中

#### 一代表作

福星小子 Only You 福星小子 Only You 福星小子 2 ~ Beautiful Dreamer

机动警察机动警察网场版 2 御先祖大人万万岁 剧场版 攻克机动队

人狼 剧场版 攻壳机动队 2 先罪 BLOOD\* 觉醒的方舟 空中杀手

和班及原

4 1 100 OFF

F. 1- ,

, 伊藤

以本作开

"御用"

- 宇和

竞作品的

上的机 场面极具

动澳大蒜科 进阶票 1 动画性

罗 子字 Anno Hideaki 生日: 1960年5月22日 簡要, 山口县宇部市

### 人物简介



\*图为能野秀明为动画电影《起风了》中的男主角堀越二 即便音过的场景

3. 年业 14. 施野秀明本来考取了芋公 、人工教育系、4. 为是趣不合他或在 1以行 分 2. 在以一年里他同处参加飞漫,全是好名 的活动,并在展览中接触到了"纸绘动面"。 经 2. 年的自由生活后、1980年庵野秀明为了 上发扬上二年是处参加了人级乙木人异映像并 进程的人工考证、考试人会定制作分镜。亦胜 秀明参考宫崎骏的《未来少年柯南》顺利地通过了考试。在校期间他的同学还有著名的制作人南雅寺、西森明良等人,而同校的其他 科中还有著名的漫画家岛本和彦和士郎山京。

大学里,庵野秀明加入了SF研究社并且和 山贺博之和赤井孝美。同活动。那时他们就当 立了深厚的友谊,为之后成立GAINAX 打一 位置。也。李博《桂木、一"的。所野秀上四少 于绘画、尤其是描绘机械更达到了社会。 这时他们也以山贺博之为首立。一门制制。工 以"DAICON FILM",并包括。而多于了人或 召开的SF大会。他们不输了。亚制作人的作品 给人图下了深刻印象。由一一提的是庵野秀明 在热衷于动画的同时还是忘不了特摄片。他还 和朋友。同制作了一段特摄的"奥特曼"短片 片子的实际效果不输真正的电视版。但是喜欢 搞怪的庵野秀明在扮演"奥特曼"时并没有带 面具、于是这想短户师里喜感



新世、福區院主 系列上日本动圖角史上的 代神作这与魔野秀明对故事的完美掌控是分不开的

后来小有名气的山贺博之等人就接受了邀请参与了《超时空要塞》的动画制作,这其中"从上包""牵鱼香"。查点看一个花一。及一点"上了数集户"的画。在本一编设品整门。在之谷》也缺乏人手、于是庵野香电。又参加》、部动画的制作,绘制了大量原画。人过大工力时,并下增少也未往及了豫纳。人、《个及过、

3

# # 1 \_ # 1

the state of

, <u>t</u> 1

□ マ 八 没有带

多加了这 过因为动 数越来越

1,1

电、新、极、技、高 × 之几者是了他们有 ≤、 京制作《风之谷》的决心。

《《《子》的制作中庵野秀明的才能很 《西记中水》 化《一笔》 和贝子工了 《《一支》行《八》 19 是《《秦华》 19 《《一支》行《以》 19 是《《秦华》 19 《一支》 11 可以《古典》 19 的回制作中都有 《写》 19 与《中部作人量原画的同时,庵 《专明也从宫崎骏、富野由悠季等监督的身上 到了不能光以绘画的视角思考动画,开始向 《为方向努力》



ト共硕戦 2. 長村、老経典的 欠延業 増加了很多トヤ 的要素 過失的机器人配合局令、収象等を

984 年以过去"DAICON FILM"的成员为 、庵野秀明参与成立了动画公司GAINAX。 一、11 、 「第一部动画《王立宇宙军》的 制作中。为了能把这部作品拍好, 庵野秀明 1 丕到自卫队中体验生活。虽然投资方和 - へへねく E 立宇宙军» 嵛以厚望、但是 \* 大有吸引观众、精良的制作反而 注 GAINAX 背上了巨额的债务。后来庵野秀明 与监督拍摄了《监宝石之谜》(国译《海底 一, 1 慢性, 情, 此又比抗性, \*\*, 看明则在这之后沉寂了4年,, …经过数次 f, GAINAX 已经债台高筑, 他们将对于 功画的热情全部投入了当时的告别之作《新世 **大机器人、特摄片等等的一切爱好都融入这部** 作品中。恰恰是这部作品拯救了 GAINAX, 并 计恒人记住了庵野秀明的名字。在庵野秀明的

有了 新世纪在"战 J1.了一本成立" 前所未有的高度,成为了引发社会现象的话题之 作。纵然因为缺乏经费庵野秀明用精神世界中的 过当。则了最终的玩。在2位,但然在全工直接 《水仓全元之》,产妇专引不停他心区。新世 纪福音战士》的故事讲完。从这部作品之后庵野 秀明就成为了日本汪目度最高的《途》

### 动画特色

庵野秀明的作品个人特色浓重, 他自己也 喜欢强调自我。在《新世纪福音战士》中充斥 整个屏幕的"监督; 庵野秀明"令人,19天美。 他在描述故事时非常重视人物心理描写。所以 就是搞笑题材的动画经过他的手也有一丝严肃 的感觉。而在背景上庵野秀明特别喜爱描绘电 线杆、电线、警戒线、路标等物品。同时作为 4.2 摄上及钉者。他断香目在制作建筑物、 6、1 6爆炸 也要生心。, 过丰败和亿一百个 电竞、引多爆炸成大化都入从火 大镇大疗动 他的这种风格被称为"磨野爆炸"。廉野秀明 自身就是 位重度的宅男,基本上脑内永远摆 脱不了。次元的纠缠。他自己也曾想或掉这些 爱好让自己成熟起来。但最终还是放弃了这个 念头。不过,正因为他是一位"宅界",才能 拍出大家喜欢的作品。

#### 一代表作

海底两万里 新世紀福音战 f

新世紀福音战士剧场版、死与新生 新世纪福音战士剧场版、THE END OF EVANGE、ON 新世纪福音战士新剧场版。序

新世纪福音战主新剧场版:Q 张跃鲸峰 Re 甜心战士

## 學 2.1.7 五十点卓哉

garashi Takuya

华日 1965年12月21日

m贯, 埼玉县



A口的《美少女战士》及《光之美少女》系列都出自他手、五十岚卓战又名《风十五,是个相当有才华的动画监督。 時



\*大人气<mark>性血动图 "曜ः張师" - 导空铁 仍然年第120。</mark> 日本文音省文化上標体茅入經动画家 - 推荐的作品

#### 一代表作

小师菲

金魚注穩报

美少女战士

美少女战士 尺

美少女战士S

美少女战士 SuperS

美. 女战士 Salior Stars

玩书办士团

小魔女 DoReMi

大・集台! 小袋女 DoR:M

·屬女 DoReVi 大台等

妖魔海帝是

光之美,女

松叶高岭电火朱绍。

照之製作者

SOLI FATER

網之坊金米师FJL, METAL ALCHEMIST

STAR DRIVER 风亮的熔料特

少女革命

天使不设防

da m

亚基AC at m

小陽女 DoReVi 菌年秘密篇

**公司工作的 (1998年) (1998年)** 

字 Hosoda Mamor。 1967年 09月 19日

# 里 日本富山县

和田守毕业于金泽美术工艺大学工艺学。5 1514相画专业

在初中时,细田守受。银河铁道 999 °及 · 鲁 . 世卡里奥斯特罗 » 的、响而爱上了动画 在电视节目 "YOU" 自主动画特辑影响下开 短和同学制作动画。



●过自己的努力,维田守在大学毕业后就 只于全个。画广告,并报考古卜力动画研习生, 但可惜的是他并没有顺利通过

在很长一段时间里,细田守没有工作,显得无所事事。尔后,早年制作《肯尼亚少年》的同僚将他推荐到东映动画,师从于山下高明(也是他自己的御用作四监督)的老师角户。

在周围满是真正动画师的作业环境下不被 自目的他开始慢慢丧失信心,就在这时公司内 心进行了招聘考试,细田守带着自己的分镜头 下成功便成仁的决心通过了考试,并在1997 F作为《鬼太郎》第四期的演中崭露头角

1999 年指导了他的处女摩《数码宝贝剧场 专 光丘事件》, 2000 年更是凭借《数码宝贝剧 场版 我们的战争游戏》受到业内瞩 丰

后来, 细田守四到东映参加了《小魔女小魔女 Doremi》第 40 话的制作, 并获得了系列最

"",如田守苦等数年终了坐上了监督的大位。拍摄个人首部动画长片《海贼王:祭典男爵与神秘岛》,赢得了十二亿日元的票为,绩。《海贼王电影版: 狂欢男爵与神秘岛。一八二男爵似乎是影射细田守自己,他所经历一、作一遭遇成为了这部动画的重要及感之一、海贼王电影版: 狂欢男爵与神秘岛》让细田守重新在动画界打响名号,细田守借此契机离于东映动画,转而投入动画公司 Mad House。

2011 年 4 月细田守和与他长期搭档的制作 人斋藤优一郎一同创立了动画制作公司 Studio Chizu, 并参与 狼的孩子雨私雪》的制作。

2012年7月《狼之子的雨与雪》上映,最 终取得了票房超过42亿日元的好成绩,并获得 每日映画设立的动画映画赏、文化町媒体艺术 节动画部门大赏、横滚映画祭审查员特别赏等 多个奖项。并且继2007年《穿越时空的少女》、 2010年《夏日人作战》之后第二次获得东京动 周节"年度动画奖"。

#### 代表作

数码主贝恩场版 光丘事件 都确定人最为版 找1]的战争游戏 起扁平之摩积 海线王电影版、狂欢里爵与神秘岛 穿越时空的少女 身田大作战 饭之子两与毒 罗马字 Naga Tatsuyuk 生日 · 1976年1月24日 珀里 日本新。取

长井龙馬高中时观看了弘画《新し二価 改 1》、当时对他震撼极大、并让他产生了"动画 好帅"这个想法。那时起他就开始关。弘四本、 で \*\* ませいも ボ\*1 1 「不」从新、三伯はし 、 セマルイン并没有お至 川面 1 旬日 1 年。 元く す ラロ、二、印刷厂内负责。学 「在 板 両主」 1 「、 と 決定辞职、子找新的机会

就在长井龙与靠打工四处辗转 1 他偶然 看到了一则招收制作的广告、于是便通过面试 加入了梦想的动画行业。进入动画界之后长井 龙雪很长时间都跟随水村真一郎学习动画的演

和分镜工作。这期间他参与了大量木料 自 部动画的制作工作,在《心动的日子》等动画 中都担任了监督辅佐。直到 2006 年长井龙雪才 在《蜂蜜与四叶草 II》中担任了监督一职。



" p 并龙雪的作品多为温馨 台向向,作品中充满了温暖人心的正能量。

 龙雪为《蜂蜜与四叶草》则上了一个圆满的句号。不过可能是原作的光环过于耀眼,这时还 支4 多少人社会到 水(1) 轻的监督

元 化 打工公价将轻小说《龙马虎 搬工了人》,(简(相的故事感动了大批 现金 上隔(手了来自业界的好评。《龙与虎 在 2009 年拿到了众多动画奖项,动画更可见了原著轻小说的销售。从这时起大家记住了这位 带给观众幸福眼泪的长井龙宫

#### 代表作

蜂蜜与四叶草制 据像大师 XFNOG OSS A

### ▶ 2.1.10 大森贵弘(\*\*\*\* \*\*\*\*)

Opmor Takah ra 日期 1965年(詳細不明 计带 东京都

4 1 1 1

7看最后

品也为

· (+.

J % !

, 1 . 1r A.At. P. 1

61

大森贵弘, 日本男性动画师、演出家、血骨, 一、都出身。日本动画师及演出协会 (IAmCA) 支员 至于他是哪个院校专业的。他自己开没 有过多的说明, 我们仅仅知道, 大森贵弘在高 中毕业后就进入了著名动画公司 Studio deen 从 身功画 L作。对于 个年仅 17 岁的少年而言。 这样的公司工作有很大压力、不久他便辞职 千。从Studio deen 辞职后、大森贵弘作为自 切岡师开始闯荡,他在20岁左右时转战到卡

· 以 w 或, 从事 MV 的制作, 开始涉及真人 3片的拍摄工作。同时自己摸索着原画和设计 作,并在几年后带着成熟的工作态度和专业

知识, 回归了动画界。



而他回归后的第一部监督作品《天才宝贝》。 E 是那个时期的一大经典作品。回归后的大 立 \*、弘、成为了 Studio Pierrot 的制作人。2007

年他因执导了成田良情原作小说改编的动画《永 牛之酒》 向名声大振、独特的动画理念、还有 从真人电影之中所汲取的镜头风格、让他备受 瞩目。之后他应邀加入了 Brain's Base, 并成为 这家公司大部分动画作品的点督候选。同时他 还兼职做了音响监督。

之后大森贵弘相继执导了 夏目友人帐 系列和著名的 地級 之女 系列。并且在名句 后再一次执手成时良告、指导了精彩的《无头 猗 上异闻录

尽管大森贵弘的动画并不是当时最为卖净 的作品, 但其作为监督的才能绝对是不容置疑 的。他制作的动画已经成为 种符号。并且也 拥有大量忠实的粉丝。

#### —代表作

BB 信心 基 天津宝贝

夏日友人帐 孤土佛拉明龙

.

EA

。看战士 階

超恩利和

∓碳勇士

天感勇士 2

1 强程5

灰丽连寿

**地域(女**。剧



### 學 2.2.1 广泛 玄



。虚博女号称自己是温暖人(か) \*愛的成士 | 但是で友使 当的数量収度量在工界都是真症 | 指的

※ 與玄可以说是由身于书香门第、他一个 た.欠. 上 整院议院的议员和田维四郎。 函父 こ 与江户川乱步齐名的推理作家大坪砂男。父亲 和川周也是 名优秀的展广。 "此一点求名 从小就接触到了文。" "一、从下之人。" 业后,他原本方志要成为一个优秀的"一"。 但由于毕业之后生活 直不得意,他。 "一" 地进入了Nitro+,误打误撞地成为了 "温"。

1999年,DigTRurbo 成立了新的游戏部。 N tro+。由于成立初期人才极度匮乏、众人都没有美少女游戏的制作经验,无奈之下让虚渊玄挑起了大梁,为游戏创作脚本。《Phantom》的制作过程也非常让人惊讶,负责脚本的虚糊么

直到作品的美工基本上完工之后才开始包作 居本,随后更是由他一人挑起企划、脚本、程序、 11 上、监督五项工作。作为首部硬派 AVG 游戏, 这部作品在推出之后就在当时的业界标应了争 然大波。负责脚本的虚湖幺更是因此得到了"制 越业界 30 年"的高度评价。这样的评价只有富 野由悠季在 1979 年创造《机动战士高达二二十 获得过

当时正是美少女恋爱游戏风靡的时期,仅 1999年一年发售的 人工受游戏就有4×产, 比1998年的269部足足增长了130多部。在这 个尤数甜美可人的角色和温馨很漫的剧情充斥 着市场的时候,《Phantom》这个异类出现了 故事里充斥着硝烟和鲜血、恋爱的心跳也尽数 变成了复仇的信念 这个散发着冰冷枪火的味 道,与美少女恋爱游戏格不人的作品随着时 间的洗礼,被越来越多的人奉上了神作之位, 到现在俨然成为了美少女恋爱游戏的代表作之 好友奈须蘑菇曾经这么评价过廉渊玄的作品。"他凭借无可置疑的文笔和对剧情人物的 他对控制力,为我们留下了一部部不朽的作品。 部部不是美少女游戏的美少女游戏。"

4. 1

TAK

7-

J 3

1 - 3r.

. 6 . X

+ 4 th

1 1

45

- 4

" E1

1, 51

. \ 25

1. 7, 1



。理文 社会学为卖点的商业大作《 理》量者 西 证证了委俩名鬼斧神工的脚本创作实力

2002年的《鬼哭街》可以说是最具有虚糊 玄风格的代表作之一。在《吸血歼鬼 之一、 专举夕彻京地开了传统美少女游戏的束缚、目 、序、章 工行以来越明显。在"鬼哭街 + \* 之媳// 了确烟私心碱。着重拉一一"也" , 情绪、所以"人际上这部没有分支选项的作 3 之 1 、 1 4



费得等半的。確認了女小圆。統开機后就掀起了特然大波。 一度成为日本社会的统门活题。

作之后,有相当长的一段时间显渊玄都没再有 出彩的作品。虽然也参与了 些游戏的制作。 但不论是作品水准还是观众反响都难以达到前。 几作的高度。很显然,他把更多的精力花费有 **了游戏的小说化上。由于他对自己作品偏执地** 热爱。他对于自己笔下的角色也有了强烈的责 任感、这让他陷入了深深的矛盾之中。他认定 了"老马,块。陛旷班, 天来一报角色们的努力"。 想要以残酷、现实的笔触来创作出令自己满意 的作品。但同时、因为对角色有了非常深的感 情、他对于要毁灭掉自己亲手创造出来的角色 这件事情又非常排斥。奈须愚菇谈及此事时曾 透露, 虚渊玄在2005年后, 患上了"写不出 Happy End"的病。这种病说来可笑,但对于一 个脚本作家来说是非常痛苦的。因为把作品像 孩子 样对待。在他看似冷酷地把自己的孩子 送进死亡的条渊时、他自己又何尝不痛苦。在 电影院看 蜘蛛侠》时,他看到了放不出蜘蛛 **乡的蜘蛛侠。文学创作者的心思多上细腻。这** 

解很快就让他联想到了自己、也让他埋藏在心中的绝望感到达了顶峰。陷入了严重上较怀疑的虚渊玄在痛苦之下不得已求助于奈尔泽原,你只不这个时候,从为一一代地一了像代枝清求他创作。Fate stav night [1],人、元 rate Zero》。



\*(ALDNOAH ZERO)中的第一号斯雷因 特名耶特 是最后一代火星移民者

这对于当时的虚渊玄来说可谓一种救赎他既可以随心所欲地以自己最喜欢的方式进行包,作,也不必担心会因此伤害到 Saber。也许在旁人看来这种心情未免有些矫情,但对于这位"悬木"来说,正是这种异于常人的对于作品的执念。才是他创作的源泉

2005年6月, 虚测玄在 PUSH 上留下了这样的 段單言:

"以枪炮美少女和暴力罗莉为骄傲的传道 士已经在这条道路。"歌猛进了4年。最近,类 似她早的1 上的灯灯场,我一块点。几代已 然慢慢到来。大概虚测玄作为武斗派美少女游 戏脚本家的使命已经可以完结了吧。是不是也 可以让我乘上向西海进发的大量呢?精灵们。 甘道夫先生? 若是有朝一日,战斗路线再次成为冷门的 题材,那也就是我再次现身为之奋斗之时。至, 时候,我可爱的女儿们必定会再次手执砍刀和 点枪,发生。与军,和王, 5里。

在模过了漫长的贝尔坦后,虚獭玄开始进 车动画领域。在2008年的《Blassreter》中,书 任系列构成的虚渊玄表露了自己的勃勃维心 与GONZO的合作、板野马戏团的倾力支持、 Mry House的模型 ……Nitro+ 费尽心血想要扎

部优秀的动画,但因为当时《Code Ceass 叛逆的鲁路修 R2》和 超时空要塞下》的双重人

Blassreiter》不得不草草收场,心灰意懒的基準 至 1 下 2 f. 参 g结局的撰写。而是将其彻底交 今了机野。即去折腾

作虚糊玄对于动画这一年级一位企一这个趣的。2009年、《Phantom 山下七一九一人参与到离脚本包作中来。这点,试无疑是成功的,动画不仅完美地还原了原作的精髓,更是直最后一还有了质的升华。虽然并未担任本片但蓝飞构成一职、但虚糊玄在这部作品上耗费老心力也是观众有目共睹的



່ , ຕ'

Ţ.

. .

f .,

支持、 ・1要打

ς +/λ

. 1 <sub>7</sub> %

1 1

رادي

. !! \_

124

J L .

. .

> į. Įr

.



選集之加 7所 審研 。遂 - 部 米分入業未・发展的 作品 エキカ 手 - 佐存 - 的探究内具規制

意志少女小圆》结束之后,受本广克行 工程型以及了体制的发生。不可能性是名 的脚本创作工作。在这部作品中虚渊玄的风格 与着明显的转变、作品的思想更为深刻,但在 、17以1、整点收减了工具。这部作品毫无 、27以1、整点收减了工具。这部作品毫无 、27以1、整点收减了工具。这部作品毫无 、27以1、整点收减了工具。这部作品毫无

乐映也可其递出了橄榄枝,邀请他担任动 《乐园追放》的脚本以及《假面特上铠武 《上》随后、Production LG 又迫不及待地和 于下了《翠星之加尔刚蒂亚》脚本。2014年, 也担任脚本的作品《ALDNOAH ZERO》同样在 更食中获得了好评。而《心理测量者》第二季 也将于2014年10月开播

大会 下笑子。我们心理鬼才脚本系。 1 うどんな会自作、主き故障目後人+\*\*的故事 群、从礼 我們, 大台 建工作用点、「所及集化」 就好

### 编剧特色

党运者翻长日编工特色、不停不成的。而是他广为人知的外号 "爱的战士"。他在《Fate/Zero》小说的第一卷中杨榜。己喜欢写清暖人心的故事,并在小说《白貌传道师。由写记中写道



\*《ALDNOAH ZERO》是一部原创机战类动画 讲述了 火星和地球之间的战争。

事实上虚搁玄确实深爱着自己的作品和角色。只是他叫以冷释或正方人和人名数人不太 H。比起那些为 Bad End 而 Bad End 的作品, 在第公的作品,是第一是第一是方面、物力。 了插下去、为了自己的梦想而排尽全力。正是由于他对角色和作品的爱,使他患上了"写不



\* 虚測玄携手水岛橋 联合打造的剧场版动画《乐园追放》。 于 2014年 11月 15日在日本上映

出 Happy End"的》。他认为轻易给予的幸福是对于奋斗已久的角色们的侮辱,他也不愿让虚伪的幸福玩得角色高贵的情感,在他的世界里,唯有残酷的现实才是回报角色们的唯一主经。这份扭曲的爱使得他笔下的作品全被贴上"致郁"的标签,但这行真、私疼痛也。靠某么的作品中最发人疾者的部分。在被一文"九什么要杀很多人"时、虚满玄坦喜道:"我想让大家明白,其实生和死是没有多少区别的。"这种"虚渊玄式的哲学"也是他创作中的一大特色

他对于每一部作品都从不敷衍,严格和 决不妥协的作风更是让众多与他合作的工作伙 伴头疼不已。在《沙耶之歌》后, 陷入低谷 虚渊玄曾在和气氛萌蔫的对性中气露了作队人 

个在反乌托邦的设定之下。《七·图》最者。对于如同 要死水的人性和社会提出无情的拷问



I TO

計事品

育人曾经评价虚渊玄的作品可し ぇ 、, ↓ ↓. 、心 行敲打和拷司 び话不错。初、世長 サイスイット人 未た的感情和本能 存。と · 19 点( 1 / 44 ACC) 。 作两束货 校膜、竹性以下 至\* 1 有九 大此枝(n) 感受都是虚渊玄尤为偏爱的情感表法。这部 · 1,发云在书代、11年11年2 11日、 11,33日 、 1、判 斯州之他 人。本身、凡不 点。 1 > 1 小城、太海上、华子、化内、有流 文 更得他的作品像是包了糖衣的毒药。美见美 \* 人口表能致命。他能够利用人性中的弱占 . 与 ]水远不只是世界, 更是藏于人心里的 他惯于以角色本身的视角来,排述故事。 长漢态度对待故事里那些扭曲1 点合 他 「起,这些w, 你是为了船悄表达而准备的。 可读人反正式被其扎乱了故事的节奏。

t - 1

ť

20 f

2 16 1

, \*1



14. "您 更像怎么都艺术品 它的故事里充满着绝望、 后 古 发情却编编任这样特败的血肉中生长。

产制会对,位立"与用性"的看法也颇为 在现代和代本一篇17亿类中的"提到。"我 、现代,一点有人会生气。但我想问一句, 、工作,有过身一个就我个人来说的话、云标 可谓一点原创都没有。就算我自己没有刻意 去模仿什么作品,但在创作的过程中,还是点 「觉地模仿一些自己以前看过的东西里出彩 性。一定对于一个文学创作者最为看重的"标 性"、虚搁玄却看得非常淡。他自己曾表示 个忠实的电影爱好者,在作品中也有不少的 和特价值值影。直下耕一的《Norr》推 

#### 一代表作

R assistan

Phantom Requem for the Phantom 編立に女内屋

知场版 區 去心女小园 (首篇) 起始的物系 制场版 偃 去少女小园 ( 有篇) 永远的物系 两场版 曜 去少女小园 ( 新篇) 叛逆的物系

化理测量者

5 压 自放

每星之加生网络亚

ALDIGOAH ZERO

Physiam PHANTOMOR INFERNO-汲血研集

电操作

一般之歌

续 杀战马野 - 地狱之雨端犯 -

**争火物意思**不

一乳传首 1

企业個年多等

烟快,2克森

Fate Zero 季下。

等马名·Okada Mar 生日·1976年5月3日 輔豐 日本埼玉県株父市

### 人物简介

図田磨里是日本著名的女性脚本家和系列 构成,同时也是日本剧本家联盟合品



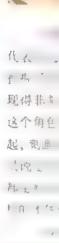
具作品掌船细腻,变至功质相向扎实有"归之祭祀"之称的冈田腐里,非常擅长磁与感情题材的

她曾经在早期参与过不少名作的脚本制作例如《天使的尾巴》《哈姆太郎》《新超激力战斗车》《龙族传说》《北方恋曲》《今天开始做魔王》《蔷薇少女》《BASILISK 甲贺忍法帖等等,都是她早期参与的作品

到了 100 A 1 ,冈田曆里在制作脚本的同时。 也开始从事系列程。11 代 11 年

正动画画 [1] 台有多个脚本家《同创作脚 本,如果说自己脚入家参与作、而不。心证明因 田鷹里的美丁 五、系引机大型、水温点 图 验脚本家功力的时刻了。系列构成相当于心漏点。 **名个脚本家创作出来的脚本难免会有一些《格**》 异和衔接不当,这就需要系列构成出场, 木工:、 整理以及修改脚本。系列构成从制作人和监督处 承担并掌管着 部分脚本和文艺层面的权限,他 需要确认监督对于脚本的需求。思考作品的故事 复1. 通过系列的整体去推进。《西发录系马约 飞艺 《相当了解原作的剧情, 因为他需要在保持 原作风貌的基础上投入加入赞助商和监督要求的 要素、确立动画的总集数、分配好每一集的故事 与否。并是强广集与集工时间的设 作工门系列 构成一般都是广学企工部、大准门起门脚本主人 师来担纲、也被称为"脚本监督"。此少也。系 树村, 成 耳、无疑是对一个脚本家工作水准的 自物。

NI 普 中國系列构成的第一部作品是《砂 下工艺工》女子。中 。这部作品是《天地无用 系列目 丁 之主、与 1996 年播放的另一部作品 魔法少女砂沙美》一样,本作自然引用了原 作门系列设定,但在世界观上还是有着相当程 度上的不同,冈田磨里作为系列构成,可以说 是国 请完成了任务。同年,冈田磨里还担任了《砂 上魔工》人似乎写 第 季、《献上女神的祝 有 為 知 為 明 的 系列 表。是,同时也参与了《Pate/ stay night》《ARIA The NATURAL》《SIMOUN 以及《RED GARDEN》等动画的脚本制作工作。 中,制作自



姓 十十二

在《Fate/stay night》中她负责了包括最终集在内的6集的脚本,而《Fate/stay night》最后一集的催泪程度也是观众有目共睹的,这不得不说是「闭田鹰里的功劳。

1. m. (\*

**新超激力** 

- 今天开

. 心法帖

的同时,

可创作脚

法证明区

是真正考

"堀居"、

些风格差

米统合、

和益督处

权限,他

品的故事

老系列构

要在保持

督要求的

2 1故事

品的系列

脚本家大 拍当系 水准的高

品是《砂

天地 毛用

部件品

引用了原

着相当种

. 可以说

生了《砂

女神的視

Fate/

MOUN

· 1 I作。

2007年,她为《萌少女的恋爱时光》和《素描簿》两部动画担任了系列形成。这两部动画都是她非常拿手的小消》"爱风格、制作起来也非常轻松。素描簿》更是她自己认为最满意的作品之一。

負.1. 《四曆世成名的作品是 2008 年她参与制作的 2007 / 1



提作: 計量要作品 ← 《真实之泪》作为冈田唐里的成名作。 是她职业生涯中不4

《真实之泪》绝对是冈田麿里当之无愧的 代表作之一,作为动画的系列构成,她很好地 把握了剧情的发展脉络、将少女的感情变化表 现得非常到位。主要负责以乃绘戏份的她,将 这个角色身上的偏执和可爱很好地结合到了一 起,包画出了栩栩如生的人物形象。《真实之泪 虽说是由游戏改编的,但实际上动画里的故事 都是原创剧情,与游戏内容毫无联系。冈田麿 里的才华也在这一部作品中得到了完美的体现。

龙与虎》是冈田麿里的另一部代表作。 她非常擅长描写感情戏、因此在改编竹宫悠由 了的小说时,她也充分发挥了这一特长,着电 把握作品中青春期少年少女摇摆不定的心情,

1.4 电 1 % 「原件的氣制、也让《龙与虎 《刀 1.4 恋爱惠中的一代经典。

大红大紫《吸血鬼骑士》和《黑执事》也都出自冈刊磨里之手,由她担任系列构成。这两部明显与冈田磨里风格不太相符的作品虽然在久下从水(一个大人人。 () 中州子巴目文的角度上来说,很明显与同年的另外两部作品差距很大。



↑《CANAAN》是根据日本视觉小说游戏《428 被封锁的步谷》改编而成的电视动画。

2011 年是冈田鷹里收获成功的一年、 虽说 «GOSICK» 都没有什么出彩的地方,

FRACTALE》更是因为居情节奏混乱而遭遇大败,但一部《花开伊吕波》,一部《我们仍未知道那天所看见的花的名字》,再加一部《放

度男孩》,已经足够让冈田曆里尽情地向观众 展示她做人的实力和才华,其中尤其以《我们 仍未知道那天所看见的化的名字》风头最盛。

继《龙与虎》之后,长井龙雪、田中将贺 和冈田磨里再次联手,创作了这部轰动一时的 原创动画 这部动师在当时被评为2011年最有



司力的动画之一,冈田辉里的名字也被越来越多的人所知道。可以说,《我们仍未知道那天所看见的花的名字》这部动画的成功,冈田一则的作用居功至伟。她不仅是该动画的系列构成,更是一肩挑起了企划的工作,对功即的"冈田腾里"。她也在 2011 年获得 "制力"。因此的"冈田腾里"。她也在 2011 年获得 "制力"。

2012年,冈田曆里又担纲了《创荃的大天 便 EVOL》《黑岩射手》《樱化上的宠物女孩 以及《绝画的暴风雨》等多部作品的系列构成 【中。樱花庄的宠物女孩》是典型的冈田唐里 《格、不出意料得到了非常好的反响

2013年, 冈田曆里再次推出了她的一部人 来自风平浪静的朋大》。丰角七人年代 一個无疑是一件困难全极的事情, 但是不 得不说冈田磨里做到了。而且做得相 《 整个故事精彩纷呈,每一集都充斥养惊心。 《 纠葛却真实的感情线,有泪但也。 笑:" 存、 这些冈田磨里最擅长的东西被 " 申 神今在 " 故事里。

2014年冈田腾里负责了两部作品 心径之 类者 WIXOSS》 以及 «M3 ~ 其为黑钢 ~ 》 系列 构成的工作。虽然两件褒贬不一, 但是从话题 的热度上来说, 还是吸引了不少的观众

### 编剧特色



" \$ 受女性观众推崇的《吸血鬼骑士》,改编自漫览家疆野荣皇的曼响作品



"《羊妖》 方塔丽哥》 动画原创剧情的失败导致了整部作品式 Advie 10 号草草收场。

1 欠、她擅长描写感情戏、尤其是校园的 期那种对于爱情的憧憬和悸动,也许有些暧昧。 却始终保持着一个 。她能很好地把握住这 种微妙地情感、并凭借这一点塑造出人物个性

选择图 ~ » 系列 ...从话题

称作"汨 刈田磨 勺心,制

星校园时

上曖昧, 把握住这 人物个也 鲜明、有血有肉的角色来

而对于人物之间的矛盾冲突、她也有着非一方妙的构思,让观众不知不觉就沉迷其中,随着剧情的跌宕起伏心情也变得七上八下。她很明白什么样的剧情、什么样的氛围最能引起死众的共鸣。她非常喜欢在一个团体里制造人与人之间的矛盾,这一点不论是在、龙与虎》《我们仍未知道那天所看见的花的名字》还是《花开伊昌波》 几乎每一部标着"冈田鹰里出品"的动画中都能看见团体间错综复杂的矛盾人名



"催泪大作《我们办未知道那天所看见的花的名字》,在 2011 年赚足了观众的眼泪。

国时也有《FRACTALE》这种要点。积,最早糟糕得一塌糊涂的失败之作

事实上, 冈田曆里参少11111111



\*《来自观平混静的明天》讲述的是五位中学生和两个小 学生在成长过程中经历恋爱、友情、亲情等的治愈故事。



おり字 Kurnda Yostwe 生活 1968年3月29日 は宮 日本 1歳四日布 生し降校 夺男大学肄士

### 人物简介

黑田洋介是日本著名的。说书、脚15、 就职于Studio Orpher。任非执行董事《证

可中毕业后、里田洋介考入了东街人名 中军喜爱动漫的他在人生时或宫参与过機。所 允子 一点在他19岁年时候被东街人了一点。 不得不决了走入机会,进入了一家一作的,一切 动周相关的编辑部做勤务的工作、负责编辑的 的各种杂事。在打了一段时间杂之后、黑田洋介开始被重视,参与到了书籍的编辑工作中来 在这个编辑部工作的五年间。黑田洋介参与了 包括 BANDAI 游戏攻略等五十多部书籍的编辑 工作,积累了相一一。自20%。



「黑田洋介又被称作"新世代的脚本剧作家",他风格独特自成 派、执导作品的种类也五花八 ]。

.993 年 1 月, 当时 24 岁的黑田洋介从编辑部辞职自立门户,和几个合作者一起成立了Studio Orphee 有限公司,主要负责小说、动画、电视游戏等作品的企划、编辑等工作。此后,黑田洋介也渐渐由一名编辑转型成为了脚本家公司成立后,他的首部作品是《天地无用》系列《大地无用 麵皇鬼》第二期的 OVA,宏大的世界观、饱满的人物形象,再加上精彩的故事情节,这部作品在当时获得了巨大的成功,黑



"《军火女王》从少年佣兵和女性军火商的视角出发。进述 了军人贩子们的日常生活。

此后,他在功则脚本的道路上越走越顺。《心 跳回忆》OVA、《臣士魔法剧场》《无限的未知 拜托了双子星》《TRIGUN》《MADLAX》《极 士生徒会》等优秀的作品都有他的参与。

2005 年的 蜂蜜与四叶草》让人充分喊受了他在青春恋专剧上的才能, 2007 年的《王牌

映高的赞
人地
ん
いPECIAI
脚本。

4. 3

燈

相关

. 也是

人成功的

وي الله

沙的人知

、 校

投手振臂高挥。又把在一种机, 44、发挥至了 《人》作《一个《四》 [ 5 ] 正 《 4 ] " [ 2 ] ( 1 ] [ 1 ] 上作的产品生,作品电料 [ 1 ] 《男子》 [ 2 ] 作规则,型用的介入。 为力、汉 [ 1 ] 化每本七,1 / 3 ] 。



蜂蜜与四叶草》围绕着几个大学生的日常生活、展开 2 今复杂而良暑的爱语故事

### 宾剧风格

異団洋介在脚本色作上可谓拥有相当意之 域、方 参与名称故事类型: 却不己等 等于作品精髓的把握也非常到位

在他的笔下,有《蜂蜜与四叶草》这样的 ご爱轻喜剧,也有《军火女王》这样的枪战片,



が代表作品《学园默示录》。改编自体解大編 ・ ※ 高古作画的 展画作品

他的写作速度相当快,一般需要多人轮换 包作的脚本,黑田洋介却通常自己。个人完成。 这一点让许多有过脚本制作经验的人感到震撼、 黑田洋介也因此在业界得到了相。是自己价 他又被人称作"新世代的脚本剧价》" 4 2 制作风格独特,更是像一个普通的粉丝 样, 非常喜欢深入制作现场探班。

#### 一代表作

開発シ女砂ッ美

松神

大伯之坟堂 纹章之谜

HELLSING

姻姻游击队 Fle-X 小猫夺还

心跳引忆OVA

平行世界物语

无限的未知

迷糊女战士

拜托了双子星

---

极上生徒会 蜂蜜幸运草

捍卫圣城

壬牌投手 振舞高挥

施《聲》第一節

王碑授手 振动声挥 "身季大宝篇》

学生生物

主教是中心

车入堂干

2000 数据上于

**西澳大蒜属 进計員 1.助職者 045** 

### 學 2.2.4 大河内一楼 .....

# 5名 Oukbuch ich rou. 生日 1968年3月28日 籍号・日本宮城县信台市 毕业院校・早稲田大学人参科学者

### 人物简介

大河内一楼是日本著名的动画脚本家、小 、\*,毕业于名门早稻田大学的人类科学系。在 (\*)的时候,大河就到富士见书房 JRAGON MAGAZINE 编辑部打工。从此踏入了 《元郎、 世界



的激昂峰,这样严重作,也不是"最高"王叔,这样的争义之作,失为为"德皇子颇受争议的事类家,还是的作品事既特"。



\* 2006 年开疆的《新逆的鲁路修》无疑是大河内《楼事业的一次麻峰》

2008年,大河内一楼推出了《Code Geass 叛 道 "\$\sip\$6\colon 和《死后文》两部作品。前者的人,广外不用多说,后者作为军小说(文 间)。功则也同样俘载 "不少粉丝的芳心"在这一年,他更是获得了"2008 东《动画奖"的剧本奖

7011年 被炒作捧上大的 報恶 1 过 修 于与观众见面,作为一个海中片和话题(1)。 来说,这部作品无疑还是支功的。但不得不说, 这部片子并没有保持《叛》的鲁路修》那般的 高水准、缺乏亮点目过于跳跃的故事成了作品

DESCRIPTION AND ADDRESS.

+ 3/15 - 持占 - 4 . 年

北 ( ) A ( )

reass 叛

· 前名的 《 动. 如. 如. 生 也更

(社) 終 (週午片 (4 年代)

无股的 文子作品 中一个致命的硬伤,太过空洞的剧情让人很 \*\*,起兴趣往下看。这样的结果让大部分满含 \*\*,可,观众大失所望,幸好靠着人物的亮点还 是主, 些观众的喜爱。

1014年,大河内一楼参与了《黑执事》第 季的脚本包件、对于以 类型的动画。他的 3 能力如何呢? 观众们都拭目以往

### 编剧风格

人們有一樣是一个相当有才华的脚本家。 二、1 惟人 50 万、市广 生够想为人之不能想。 人好有本、好的是他见以创作出别人想 1. 丁脚本、环的是他的故事主任与着与着就 看逻辑混乱的方向发展了



"基曼區大王》改编自东清楚在(COMIC 电击大王》 = 裁的医格漫画

人他历年的作品中可以看出,大河内一楼 三爱的脚本多是战争背景下的爱恨情仇、强调 上题一是"保护"二是"理解"一是"直面 人一, 现人" 他是一个非常会讲故事的人, 一, 地方该段置每念、什么地方煽情,他了解 三 请一楚,他的叙事手法也恰恰是最适合来 文事化。(2011年上,又作的投票中,他甚 也是"是想"的投票榜首。他总是能在最适合的时 "111年点方或是感动。在《叛逆的鲁路修

一1, 他的編剧与色逐渐被发掘出来, 但是和



但是男女主角却嫌足了人气 ↓ 作为一郎备受观众明待的作品,x 罪恶王冠。的表现非常糟!

些脚本家一样,大河内一楼也需要团队合作。 以及能够跟他旗数相当、并肩合作的伙伴来 起创作,一旦放任他的思想,剧本很容易失控 罪恶王冠》和《革命机 Valvrave》就是他工分 《民政岩起伏而导致失控的典型例子

### 一代表作

∀高达

ANGER LAYER 天使领域 國场版 TURN A 高达 I 月 析蝶

OVERMAN

阿兹曼画大王

超伸世首

距爾 - Nofs Rain

宇宙星路

魔去老师

交响性原

Code Geass 叛逆的畏路修系》。

死后文

非在王超

凯风传奇黄金时代篇丨赣王之卵

副因も奇黄度时代篇十多尔多書政略

伏铁炮步的抽物帆

創风传奇黄金时代篇Ⅲ 降高

革命机 Va vrave

宝凡事事\_\_季

# 型3.从借便建

人物设定在动画中起到至关重要的作用。 假多人挑选动画都习惯寻找"第一眼美女",这就对人物设置出了很高的"要求



F<sub>3</sub>-y

# 學 2.3.1 美材本時彦

罗马字 Har Jhiko Mikimoto 生日,195-18月 28日 绝常 在京都

### 人物简介



よりを時度本へ着し去融与「家风で 他的名字+表 ? み 皮で心よ前的角色を発

 在留叙述, 一樣 …在校期间他开始从事漫画助手工作, 曾经为1野不,意担当助手。而他的首篇漫画也在新一个文表。



\* A A 但要 没有美树本晴彦林明美会是什么样子,幼画中 器 青中的偶像非她莫属。

文章 企文、"《春 一个将美树本晴彦介目》 为本。"《春 一个将美树本晴彦介目》 "本"、"本月代本"。"加入了ARTLAND 公 一 《多公司中他开始《融动间制作,并 从事。"心力任 于人物。" 位 " 道,"就何话 " 1 1 " 似"、" 1 第一次 " 1 章 4 " , 不 动画的最后一集中描述了阿童本的初恋。而用 个可爱的美少女机器人尼佳就是美树本的。可 设计的

的封面。1983年件随着《超时空要塞》的成功,另一部机器人动画、超时空世纪》也搬上荧幕。 又是一段变身的机器人,又是美树本晴彦绘制的美少女,这部动调一样获得了成功。而1984年的剧场版《超时空要塞 可曾记得爱》为这股美树本晴彦风潮又添了一把火。不同于成本有限的TV版,精良的剧场版完美展现出了美树本晴彦精美的人设。在动画最后战火中唱歌的林明美即使用现在的眼光看也美得如诗如画。饭品真理的歌声和她设计的简单可爱的舞步加上美树本晴彦的画成就了动画史中难得的经典。

2 ,...

11 , 1

D - D

RTLAND

- 作. 并

. . . .

5

在之后的 1985 年美树本晴彦又为《无限地 3》绘制了人设、进 步奠定了其科幻类作 品人设人师的身份。1988年GAINAX请他为《飞 跃巅峰》进行人设。这是庵野秀明监督的第一 部作品、有着非常出色的素质。而美树本晴彦 听塑造的高屋法子等角色至今在众多 GAINAX 受折者心中都有极高的地位。1989年件随着这 系列的成功, 另一个国民机器人动画也找上 大 1、5 1 50086 T架子 改争 三"他做人是一点也一点也不成了什么人。" > 1 , 15% 人物 / F, 感情 何总、 和 《 , 大史上最成功的经典之一。美树木晴彦所绘制 ,物都给人一种真诚善良的感觉,让观众更为 争所造成的悲剧而感动。美树本晴彦在这部作 也花费了大量的精力, 曾经为设计其中男性 而苦恼很久, 后来参考了现实中的男演员后, 地 完成了这部作品。随后河森正治又找到美 写本晴彦请他为《超时空要塞》的』统续作《超 要寒 7》担任人设。这部作品故事水平非常 - 1. 作 思し行人物 F ム が印 自かは足 \* 入留下 · 初的印象, 很多人最喜爱的就是伴随着片尾 贯 ED 中美树本晴彦的原画。

在日本美树本明彦可以说引领了80年代到 《年代初期的动画,每当人们回想那时的动画, 中就会浮现出他所设计的人物。而对于国内 。虽然因为引进时间等原因接触稍晚。 90年代的记忆也是属于美树本萌彰的。

### 作品风格

美树本晴彦笔下的人物都有非常圆滑的线条。而在眼睛的处理上他很受少女漫画的影响,显得水润动人。但他笔下的角色却少有妖艳的感觉,都给人一种清纯、可爱、善良的气质。他自己非常爱画美少女,但却更多地受到女性观众的喜爱。



"美树本晴彦的人设加上林原思的配<mark>合,克</mark>丽丝<mark>是手由也</mark> 纪高达系列中的一位女神。

另一方面,美树本附彦自己绘制的水彩风原四一直是他最受观众喜爱的标志。在有他参与的动画作品中观众大多会静下心来看完动画的 ED,就是为了欣赏最后出现的美树本附彦的手绘原画。不过随着技术的进步美树本晴彦也开始学习用 CG 进行人设。毕竟手工动画已经渐渐走出了舞台。在 2008 年的《秦坦尼亚》中他就尝试了这种新方式,但没有了手工作曲,美树本晴彦的人设就缺乏了那种动人的人。看来未来这种美丽的水彩人设只能留在我们的记忆中了。

# ¥ 2.3.2 贞本义行 □

お 3字・Sadamoto YCSh vuk主日 1962年1月29日総告 东京都



每次看到贞本义行的画都会令人觉得画面干净、清 8 稳定

大学二年级时贞本义行又接受漫画研究 一方是靠的国复宏的邀请,以打工原画的方式 参与了《超时空要塞》的动画制作,并在那里 结识了庵野秀明和山贺博之。大学四年级时的 田真宏又邀请贞本义行参加了动画制作公司 DAICON FILM。这时贞本义行的生活就朝着动 画制作人的方向倾斜了,不但大学的出席时间 急剧减少,课题更是难以完成。贞本义行自己 之,那时就常常把过去的作品重新上色当成 一个业交上去。那时他也常常奔走于东京和 一二、其间也发生一个小小的悲剧。贞本义行 珍爱的机车在大阪被盗。于是直到现在贞本义 行还是对大阪这个城市有抵触情绪。

在 Telecom 时 具本义行接到了参与剧场版 功画 F 的工作。那是刚成立的 GAINAX寄予期望颇高的一部作品。贞本义行 便在合作中转职到了 GAINAX 并负责了这部动 画的人设工作。那时起用一名无名的画师做人 及是非常大胆的行为。但贞本义行确、 非常出色的人物。《气》并标》。 虽然制作水平远。' 自, 一, 工利 一, 八桥 不符、没有为 GAINAX 带來任何利益。不过后 + 人。重新申初过部作品就分即甘中产在本生 2 · 本 化 1 / 并 。 图 11 / 11 / 11 "本文1, 是参子了 Estimate f and 1.14 人译 小与二人一, 1 制力。 1 人工, 1 1 1 1 1 人, 1 1 1 1 1 1 1 等級利的文化 1次例 1人 角兰利亚的形象深入人心。只可惜这部动 期情节非常慢热、也没给 GAINAX 带来成功。



"这是多一8 后量年的四点是女友

这之后 段时间贞本。 「 5 1 / 沒 . 作 1作, 于 1991 年开始连 1 、 。 而在 1 5

宝石之谜。完成4年后。庵野秀明带着《新世纪》 福音战士》的企划找到了贞本义行。希望他担 任人设、同时贞本义行提出了想将这部作品改 编成漫画的想法。作为宣传的一环庵野秀明欣 然同意。于是于1995年开始漫画版《新世礼福 自战 Ln 开始连载。因为包件漫画时剧本只包 贞本义行加入自己的见解。所以这部漫画在剧 情上和动画版有所偏差、相同样精彩。《新世 纪福音战士》TV 动画版的成功与轰动已经不需 要再做任何说明。贞本义行创造出了日本动画 史上最吸引人的二元女神凌波丽。而他独具特 色的人物设定风格也被人们牢牢记住。他成为 了日本最著名的人物设计师、并成了 GAINAX 另 位招牌人物。但因为忙于动画制作、《新 世纪福音战士》的漫画版只能暂时中止。这部 漫画直到 1999 年才得以重新连载, 直到 2013 年 最终完结。算是圆了粉丝的一个梦。



"还记得那个夏天他俯身对她说:"我在未来等着你"吗?

2006年贞本义行应邀为电影动画《穿越时空的少女》进行人设。这部动画的原著小说包作于1967年,曾多次改编成电影和电视剧。贞本义行创作的绀野真琴活泼可爱,广受好评,在动画上映前就引起了广泛关注。上映之后更获得了空前的好评,在日本及世界电影展会上都杂获了诸多荣誉。值得一提的是动画中的绀野真琴并不是原作中的女主角,她的阿姨芳山和子才是原来的"穿越时空的少女"。但在广大年轻人心中贞本义行所描绘的绀野真琴已经深深地刻在心中。连原作者简井康隆都盛赞

12 "这才是真正的第二代时空少女。" 2009年,

穿越时空的少女》原班人马又打造了另一部 电影动画《夏日战争》,在日本本土不足 130 家 上映影院的条件下这部作品观影人数近 125 万,

一个月就创造了14亿日九的票房成绩。贞本义行的号召力对这部动画的成功起到了重要作用。 2012年贞本义行又为《狼的孩子雨和雪》这部 电影电影动画担当了人设。这次日本300家影院 同时上映,短时间内票房就突破了40亿日元。 贞本义行无愧于"本时代的人设大师"称号。

关于贞本义行还有很多趣闻。他非常喜欢 日本著名圆师天野喜孝的画,曾经拜托押井守 带他去参观天野喜孝的工作。贞本义行也存很 多动圆制作中担任原黑等工作,最有趣的是在 "彼男彼女的故事"中他还为"新人"这个角 色做过配音。

#### 作品风格

贞本义行的作品线条简单,有一种朴实的感觉,同时他所绘制的人物都非常纤细苗条。 据称贞本义行极不擅长四有肌肉的角色,所以 在《新世纪福音战士中》铃原东治虽然设定是



·漫画创 可在、蓝 位体育少年但身体也没有比碳素咖啡。多少而另一方面他所描绘的人物服装者已每简单, 贴近生活。回想一下他所描绘的。 上都是身着汗衫的形象

早期作品中也有人指责贞本义行的人设于 篇 律,把发型更换 下就是 个角色。贞本 义行为此做过很长时间的努力,现在已经很少 证句工,一寸飞气色。

、本文4 今年[1] 面景分 1別(以1 + 、 但他出品过不少回集。他的画颜色也非常朴实、 人物 才主能 [ 到 版 前 简 先、△ 、 种非常健 「我, 哦 m , 1 】 1 1 1. 4 1. 有能会行下人主题名

新世纪福音战士 hack /S GN

夏日战争

### ¥ 2.3.3 村田莲尔(むらたれんげ)

罗马字·Renge Murata 生日 1968年10月2日 · 号 大阪

### 人物简历

村田莲尔出生于日本大阪。因为从小就对 上年代的与五个1号之下。12、 12 择了大阪艺术人子艺术,玩以口系,至于20 汽车设计。但是一寸中比就及此里和 反。目 烧着现代设计进行,3他所喜爱的占着车新行 车。, 1是便选择了放弃学业另谋出路



看着杆曲座生的画 电大会和两中的角色 表示都下来。

本生 [2过朋友的介绍为游戏《豪血寺· 公事 ] 传插画, 因为作品出色就进入了

ATLUS 这家游戏公司。进入公司之后他受到周 围同事的影响开始从事同人绘画工作。经过 段时间,他风格独特的作品很快就拥有了众多 爱好者,并登上了漫画杂志《快乐天》的封瓦 这时他就辞去 ATLUS 的工作专口、上插画、不 定期为《快乐天》和《SUPER IUMP》作制封面



\*在服饰上可以青晰地感觉到30年代的风格

经过《青之六号》的成功、GONZO又(



现在村田莲尔已经涉足各个艺术行业,他不但参与动画、游戏的制作,还对设计装潢抱有极人的兴趣。他以个人社团 PASTA'S ESTAB 的名义发售过模型车、年历框等商品。后来又与艺术厂商 GoFa 合作推出了手表、服装、背包他在给各个杂志绘制插画的司时还担任美术。志《robot》的责任编辑。前段时间他又在京都特华大学做起了教师。

### 作品风格

村田莲尔的人设擅长创作圆脸、其中以两种人最对他的喜好。一种是大眼睛的可爱少女,一种是阴沉的中年大叔。他插画中的人物即使没有丰富的表情也好像有一种感情流露出来、仿佛要给别人讲述一个故事。同时他的作品中人物和背景同等重要,他或言人一种生心心或觉。而他的原画也多呈现一种油画的色调,更加深了他的复古风格。



\* 村田蓮尔在杂志上有大量的作品

### 代表作

青之八号

周季方放

香格里烷

寺中少女

是多奇的银囊的金纳

育之 等尔 D 画向

. . /

4- F

机械、设定是指在动

额设计的人员。他们在一般动画中也设计一些道具 并且要处理使用方法和活动方式等方方面面的问题



### ₩ 2.4.1 大河原邦男

Ok.

非日,1947年12月26 籍贯:东京都

### 人书"仓介

人工序, 2自为日本动画机械设定的 一板 人们所熟知。这位缔造了日本国民机器人——高 电力人用一个主角。产品和城上 高中毕业之主题 读于东京造型大学。本来他攻读的是平面设计, 1 年后改读服装设计。大学毕业之后他先在一 家服装设计公司工作,结婚之际他就改在离妻子 娘家较近的龙之子动画公司打工。大河原邦男说 这完全是用于偶然,因为那时的他其实根本就不 喜欢动画, 没有多少接触



<mark>\*作为高达之父 太心原</mark>邦男经常出席写代的各种宣传等 动,还曾来过中国

 机械设计工作。他"设主"、《四·九二·5号机本 绿受人们点爱、《奉·尔·九二·5 五子自"一」。" 风格不但赢得了儿童的"《一年女子》。 人观众、1 " 先 《 《 司 一代本人》、1年代本

### 设计风格

《机动战上高达》于1979年播出、在此之电。,代明。如于上玩的机器人多像。工人家号》中那样只由圆柱体和长方体组。这一一一套为简单。大一一点,大声机体气势设计。但是加写实、看机器人中上设、,像业工作般的护甲、并加入工业多为怎不便。一个个在采访中大河原邦男说自己从,社会公司。由国为年有中国工作。11年11年,20



\* 九、新机动设产高大人的所设 +的 +角机图 2 ) 世》高 达及计的膨峰

机器人时他正是将这些细节的东西加入其中 比如在扎古关节的很多地方能看到油压管、液 1月等表 (人个型、运气气是一八人人";



1 剧场版的飞翼零更是被粉丝戏称华丽得掉着~~~

野主《参观》《是到了"麦饭艾丰长"。以来, 你到文儿人了了一只服为众臣年代之一,是个不 我什么在"玉"人吃花《木子"下了

#### 代表作

机动战士 2 高达 机动战士高达 0080 口袋里的战争 机动战士高达 F91 机动戦士高达0083 STARDUST MEMORY 新机动战记高达 W

### 學 2.4.2 河森正治

型马名 Kawamori Shoi

### 人物简介

, h , (%

\* [ k

刊表

1.1.1

1 42

作为机械设计的另一位大师,河森王治出生于日本富山县,尔后在三岁左右移居至神奈县横滨市。小时候的河森王治比起绘画就更、欢之体构思、常常摆弄各种拼插玩具。后来一下一点气车设计师,在看过阿波罗11号登月行。一个1,又梦想参与航天设计



一周森正冶作为机械设定师的本事远比监督好得多。

名声大噪,成为一代大师。

### 设计风格

从设计的风格上来进,河森正治设计的机械有一种让人能一眼辨证。主东药。不可于整体风格稳重善用各种矩形的大河原邦男,江森一设计出的机体大多四肢修长,整体采工克线每设计,并目在细节多时里。每上,因为河森一个主意可从版手机,不以、上下门。上



计出身的他也较多地考虑了空气动力学的要素 专业的工业知, 注至让他还为日本五代战斗机 设计了假想图。

和以 。 《闻名的大河原邦男 样,河森正治的名",也。与另一个动画系列——《超时空要塞》联系《 起 耳因为可森下今设计了《超时空要塞》联系《 起 耳因为可森下今设计了《超时空要塞 中间可变形成。 》 在设计这最战斗机(机器人)目,河森。 可参考了生年,的选型和伸展机翼的设计,更考定了《杏桂节》要素,从而设计出了。 设定化的变量 之之,为 。 之后在其设计的各式机械和变量和。 有一种形容,是一种形容,不光战斗用的机器人,也有一种形容程式》中的赛车都有改变车身的变之是"、"变形的何森"当之无愧

在变形这种复杂的结构设计上河森正治有 在令人叶子的空间想象力,他在设计机械时并 不像其他设计师一样制作塑料或木质模型,而 是使用乐高玩具直接组合原型。在一次电视访 谈中他就曾在摄像机前不参考任何图纸组合了

架 VF战斗机,并且在不拆卸任何零件的情况 、将这架战斗机变成了人形,令现场的记者震惊不已。对于变形机构的可行性和细节行春, 治更是为不同的作品进行了数年的思考。正因 为他如此敬业,在生产玩具和模型时也为厂商 省下了大量的时间 51

S.T.T.

15 + F.

i. † ^ i ful 4 AA 48 1. 1. 7 5 pt 1 . . . . . . . . - \_ . No. 1400 1 1. 特人 2 1 1 11

盘正治有 机械时并 4 H · \_ ትሌ . 1,11-11前亡 J. 17 4 1 11

也为厂商

### **▶ 2.4.3 宮武一**贵(₹\*\*) · □ 7 n)

名 Miyatake Kazutaka 949年9月21日 牌藝 ,具

### 人物简介

超寸空要塞。是无数机甲脒心中的经典。 1 。 《 就不得不提及另一位优秀的 . . + 1/1 F , N1 } to rest in the same 赤出入于日本[一八]。每次三年一息班。) 有近此离戏祭战舰的机会 5。14 。



· 男 高压的在机员 线 并引使的人格电源希腊

· 「本生作了」 12月《2001 , 四乙二 的宇宙战舰费定了基础。等到宫武 贵进人东京 一, ( 邹时他就和司人会的朋友 起创立了 一, 作室。开始了正式参与科幻动画制作的 万寸他与国事加藤直之一起的很多创作对于 · 科幻场景设计带来了 4元 6 师 化气参 自 手由战 4 中的设计甚至対「来 っぷ 当 1 器人动画的 延生都有联系

### 设计风格

作为一位机械设立, 武士贵最被人律律乐道

的就是他精细的内部结构设计。作为动画的机械设 定很少需要向观众展现机械的内部构造。最多是设 什一下驾驶舱和逃牛装置就是够了。但宫武一贵去。 对机器人装甲板下的细节有着强烈的执着, 他所公 在的很多机械设定画都有详细的内部图解。 / 《1》 《超级机器人大战 至 小1、 名 定对其中 第四 / 一再生了力射代和胸斗大於 多末朝、讨此花数工人。 一点 二十分开机 机 特别、这种发生的 1 成 PELLAC Y的 对。为了"子,关荫足了众名机 1 Extento. . . . . x tichen **内部**图解的日本第一人





\* 智述《患语,+的 VACROSS 算是助画界最著名的战舰 ? f 系的细节\*、 吸力测止

在机械设定上宫武 贵最大的特点是开倒性重 「感和尺寸。他当设计的机械常常是一些体积庞大 的巨兽。比如·超雪/ 菱鬈/ 中4000 米长的战舰、《飞 跃巅峰》中的。 受机器人钢巴斯塔、等等。 为了将 这些机械的巨大和智节都能展示出来, 宫武一贵王 喜欢在超大的下京。自核上进行创作、所以当镜头 切近时我们才能看了《些巨型战舰上的微小细节

多<sup>1</sup>名 Kanetake Eb kawa 生日 1973年12月28日 11号 北海道

### 人物简介

梅老, 兼武早年在 GONZO I 件, 参与了 全金属狂潮 "战斗妖精"点。 爆 力面的制作。后来他成为自由设计 "机械支定、如一交响的篇 中的驾驶荧幕、"樱"高校男公关部第9集和 榜 穹春目的忧郁。第11集的部分回面。每一一一 全金属狂潮,中的强弩兵和各式机上的设计 得到了众多观众的喜爱,但这些作品的名号了 经复行。高达 和 超时空要聚 系列来得响是, 所以直到他参与了"机动战"高达00。和 机 动战上高达AGE》主角机的设计后,海老川兼 点文个夕空才被太家所购知。

### 设计风格

有 机动战士高达00 最开始公布机设付。 1 兼武所带来的 系列改变令很多老粉丝 是。能天使头上 体化的双角、没能覆

。制作方片。 実用机体的设计要 まけ歴更多的友格空间。这些机体 难看或者没有特点,不过大家能企接 个人喜好了。对于喜爱机甲模型的人来说海老 川兼武的名字更是耳熟能详,因为他还经常从 事模型监修的工作。其中万代,出品的 ROBOT 系列再款商与就是自他。修的 OO GUNDAM, 而其后他也参与开发了系



"海老/兼武的设计都有 种简洁的帅气

贴、都获得了很高的日在。

作为70后的海老, 華武常常将时下流行的 元素加到设计中以增添 些趣味。比如是计 对动战士高达00×中女性驾驶的先驱式衍生机 时, 头部两个 角形的火神炮设计县实就是箱

戏称在没有明确女主角的 机动战 ! 中最漂亮的"女主角"应该是

### 平 2.4.5 角木管 …

亚马名 Katak Ha, me

这次设计师提升的

因为他从未使月过汉字表示自己作所以大家就默认使自这 ( )

(1)的动力更是了得



T : 1. 1 丝中的地位颜高 每个卡板模型都会引

打请政府著的小说中, 机体形: + + 以服的面甲, 头上的独角,

基,但无论从何处看1 随着小说医情的展开这部:可以通过碎甲变形的形式或为

设计中, 万代甚至连很多老机设都 卷制加入了碎中的设定

#### 设计风格

'自角木'个之手的机械都有一种英雄式的 或式感,而在细节上他则常常设计出一些复杂 的构造来展示机械的华丽。绘制设定图时角木 怪也很有特点,他可画的机体都是双脚口外扎 开方扇门宽。双针微阳、双手挥拳、挺躺抬头。 行种屹立于人地的感觉,人们称这种函姿为"角 木式立姿",他所益修的模型包装基本都是采



用这个封面。在万代出品的各种款式的高压模型中,由角木量监修的模型都会标记上 Ver Ka 的标记,这就是广大模型爱好者所说的"卡版" 网为其细致的分色,可的比例,惊人的可动性,都让"卡版"模型或 莫事中的精。

美术监督之称美术设计、主要负责人物 机械之外等 不会动的背景设计。他们常常需要短制以多符零基金 复具、所以每一位美术监督都有不凡的美术功底



### ¥ 2.5.1 小林七郎 ( ३०० 5/5)

**罗马名 Kobayas** Siftrou 生日、1932年8月30日 細度、北海岸

### 人物简介



\*小林七郎的背景有很好的空间感、角色能自然地融入

从大学毕业的小林七郎曾做过小学美术老师,不久之后 1964 年他就加入东映动画公司开始与动画相关的工作。因为相对于描绘人物、小林七郎更喜欢画风景,所以他很快就以美术设计作为自己的目标。1968 年经过锻炼后,他离开了东映动画成立了自己的公司 小林Production,为大量的动画制作背景和美术设计。也许是作为教师的才能再次爆发,在自己的公司中小林七郎为日本动画界培养了大量制作动画背景的人才。男鹿和雄、水谷利春、大野弘司、

秋山健太郎和小仓宏昌等人都是他的得意。



「老一辈的美术监督都有不俗的画工。

作之、作为老一辈动 目制作人、小林七郎 真不提倡使用电脑等数码手段绘制作品、他认 为现在很多的年轻动画人没有了参考和电脑就 不能包造出理想的作品。而他的小林 Production 也一直坚持制作手绘作品。但随着成本的上 升,他的公司开始连年裁员,直到 2011 年小林 Production 宣布解散、小林七郎也从动画制作 线退出。现在这位 80 多岁的老人仍然作为个人 作家是跃着。

### 作品风格

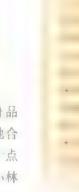
小林七郎参与的作品众多。从早年的《福

星小子》《鲁邦、世 · 女革命》到《交响 情人梦》,单从画面上确《「难看出小林七郎 有何特别的地方。但作为一名美术监督驾驭了 如此种类繁多的作品却没有一言,不是对证 月 了他的实力。在他负责的作品中小林七郎主常 七郎还非常社意刻面背景中的"空气" 八隻 照在空气上的不同颜色,淡淡的青与荫影的结 。此他就将原本摸不到的事物塑造出 水、群托了每 《《 在局举办的个人展览 中一、和 ,就是其最大的特色。



一为《东京糖表巧克力》绘制的智景展现出了城市的喧嚣

· 局纵立体的结合、而且他会自己推敲作品 · 长确之场景是否合理。曾经有很多与他合 作的动画人都说小林老师上分严格,出现一点 · 盾的地方他都会要求重新描画背景。而小林



### ¥ 2.5.2 新海诚(まっとしんか。)

京马字 Makoto Shinka 中日 1973年2月9日 韓電 长野真

### 人物简介

·林七郎

华文化与

1. 他认

. And sit

新海城出生于长野县南佐久郡,后就读于中央大学文学部。在大学读书期间他就加入了日本 Falcom 游戏会社,1995 年大学毕业后他正式加入了该公司。其间他从本名新律诚参与了包括程序、美上、动画与宣传影片制作的多种工作。在职期间他一直没有停止自己的动画题片仓作,这时期的作品有:1997年的黑白短片《遥远的世界》,1998年的3D短片《被包围的世界》,2000年的黑白短片《她和她的猫》。其中《遥远的世界》获得eAT 金泽 '98 特別奖、《她和她

的猫» 获得第12届 CG 动画比赛大赛奖。



"《孙康五伊米》中樱花篇智等中最重要的角色。



一新海域的作品总少不了对于倒影的特写。

#### 作品风格

不同于大师小林七郎郎样专精了乞术总督、新海诚包揽了自己动画制作中所有的重要工作, 他既是作者、监督、更是美术监督。所以不像 小林七郎要服务于各类作品调整背景制作的风



格、新海城只需要将自己心中的世界展现出。

七郎不同,作为年轻 代动画人,对于新技术的运用新海域的手法也非常娴熟。人物对于新

. . .

的细致描绘已经达到了疯狂的地才。



\* 用的云是新海城非常喜欢的問題 他笔下的去程 \* 新绚性\*\*

天空、光芒和倒影是他最喜欢的背景要求 国内的 RPG 玩家对于《英雄传说》:朱红之泪 还自一水延的伊苏 20 一定不陷生,这两部游戏 的 CG 动血就是新海城参与制作的。即便看公司 租券改本身故事的限制,也不难看出自助的新 海贼就喜欢到四一望无防飘满云朵的入空。而 在他自己的作品中,路边的《社、地铁的《 扶手,在这些小小的范围内新海域都用 造品另一片入地。缓纷的色彩配上——的年刊 新海诚所创造的世界美

## 

罗马名、Yamamoto Nizou **4日-1953年6月27日** 17号 长崎星

#### 人物简介

本《崎县五岛市。初中 ■ 《《代色海岛》到城里的1 1 《设计学院学习 JE 制作行业。在下 年制作的 EV 动 年柯有 " 。 次担任美术品 1 1 44 ■ 和美术原督工作中。现在土



#### 作品风格

对为小时候的生长环境,在山本 1一的作 或市之中的绿色, 木质的。 

> ·, 户是他所补 . . \* . 1 · 图 升棉花珠 · \* · · 阳光瓶在上面又映射出不同的层次

他笔下的 1 代創海咸那般辽两多 . 却有 看无比的高过。即使他作品中有晦 的城市。 但当镜头推画大学总有大高气爽 意。而让 4 1. 的大空中这种独有的之一。8 千。 . 武思如果 穿越时 的少女。这3

了山本二 的天空。那么《琴跃向人 24就不会如此美丽了



《穿滅时空的少女》中的这个坂间在" 方佛,所向天芒尽头

#### 代表作

天空之城

萤人虫之森

侧耳倾听

构设公主

CLOVER

干与干寻 抽過少せ

剧场版 钢之炼金木币香巴拉的征服者

穿越时空的シ女

门之九

## 

罗马字: Oga Kazuo 生日, 1952年2月29日 销售 秋田县标北部大田町

#### 人物简介

男鹿和雄出生于日本秋田县在北部太田町 (现在的大仙市)。高中从秋田县立角馆高等 学校毕业后、他在专门的设计学校学习一年后 中途退学、不过他在校期间就开始了动画广告 的背景描绘工作。1972年他加入了著名的小林 Production,并师从小林七郎。在《新木偶奇遇记》 中第一次参与了动画的背景制作, 随后在小林 七郎的指导下担当了多部动画的背景工作。1975 年他从小林 Production 离职, 在日本旅行了一 段时间之后在仙台的一家广告公司工作了一年 半。1977年他国到了小林 Production、在制作 了《神奇独角马》等几部作品后于 1982 年再次 离开了公司。几个月后被《魔幻大战》制作组 的椋尾笔的看中并参与其中, 从而转职到 MAD HOUSF。1987年通过山本 一的介绍男鹿和雄 认识了动画大师宫崎骏并加入吉卜力工作室, 先后参与了《龙猫》《魔法公主》《千与千寻

哈尔的移动城堡》的制作。与此同时他还参与了众多广告的制作,还为日本女演员吉永小百合的诗画集绘制了插画,2007年他在东京都现代美术馆举办了个人画展。

#### 作品风格

男鹿和雄最善于描绘的就是人们的活动和 美丽的大自然。他所描画的花鸟风月中带有强 烈的感情,有一种不可思议的魅力混入其中。 宫崎骏就非常喜欢他笔中的森林和动物,说从 可是的感受工人已清度,一旦打手,可一一 观点气炬。上海一个一个一个一个一个 要素。男鹿和雄说:"自然界中的风景和植物 都没有固定的颜色和样子。"所以他所描一。 事物都是从他的体验中得来。光、风甚一一。 味都会影响观察到的事物,男鹿和雄点"一个 快查化表达出来。他的画能给观赏者。十二年、 振奋的力量。



\*宫崎骏动画中总少不了人与自然的主题、男鹿和健正是 描绘自然的大师

#### 一代表作

魔女宅急便 岁月童 高

平成理合战 侧耳倾听 幽灵公主 \*

1964 年季 和机械; 乎没有可

河原邦吳 将进行了 部作品的 世界的

L.C.

1 6

上上書 下例,大

が脱土高

## ₩ 2.5.5 中村光毅 \*\*\*\* \*\*\*

名 Misuk Nakamura

→ 1944年4月7日

49男 东京

#### 人物简介

在东映动画工作4年之后,中村光毅于1964年转职到龙之子公司,在一木市、责美术和机械设定工作。当时的龙之子公司美术部儿子没有能够讽机械的人,所以在大河原邦男加、木 七数 ,一群1 。 擊重。很多作品不是单纯的背景甚至作品整体都是中村光毅构的,其间设计的众多军事兵器也为龙之子后十二十十二人位。

 本作品。合作中还曾出现过因为美术部门压了 大、中村光毅问富野由悠季抗议,经过一番讨论 后却接下更多工作而归的趣闻。两位动画人师的

之后中村光毅还参与了如《逮捕令》等很 名5.八工 八八 1.1。但可惜的是这位人 顺因目14 20.1年5月16 于逝世、永远离开 了他也。 1、事业、享年67岁

#### 作品风格



\*将幻想描绘为现实 中村九穀生前给大家带来了无数艺 \*搜虫

#### 代表作

科学忽者小飞侠

006

随着心画市场化事学发展 动画的制作也就发摄制 起来 音手成为烘托动画整体气氛的重要元素 我 们下面就介绍 华动画界顶尖的音乐人



## 學 2.6.1 川井宪次 😘 🛷

罗马名 ken kawa 主号 1957年4月23日 穩費 东京

. 那个 打 己的五他



艮学生, 经常旷课 后来他进入了东梅大告 原子能。 資料、枯燥的

的兴趣 于是他又加入了音乐俱乐部。没过多久, 对为汽车子音乐,他的大学生活已以 ...

梦, 他看到有乐队在拓馨成员便。 , 川井寬

还在大学生的草畴内。加上显得年轻的容貌、 " 利进入了乐队。这之后他在这支乐队中接触

;艺人,并为他们担当伴奉 支时一个偶 , 与了一个产乐化赛升

1 、 这首曲子获得了竞赛的最优 特摄影片便找到, 非宪

↑ 定的收入、1

阿伯姓孔就此经

在很长一段时间里他对音响设备产生了浓了。 18、在自家进行录音等工作。, 井先次甚至 段时间认为自己可能未来就会以开设音乐。 作室大生 这时过去有过密切交往的 ツ矢組 找到他、希望他一些引进与伴奏。于, 乐创作

1986年他为植习晴喜导演的电影 精灵的 私语》创作音乐 。 也就遇到。 生中合作最一者的导演种井气 起朝作了电影《红眼镜 押拜守非常喜欢 川井宪队的作曲风格。于是1988年 积摄 机动 1又再一次找到他。通过这部作

。 支为了万众瞩目的外曲家、耳奠定了他表 为押井主御用配牙的身份。

#### 作品风格

上权的

玉末

青乐 [

天雄

\$ (5. at)

对无次 ,研究日本民 中部能听到「本古典,乐的

如 取血如美夕 中的音乐就舒缓工仇美、非常 有东洋风情。而 - 攻壳机动头》居,场版生配乐 本与唐ヵ音也 、留下了章

及为具对条件风音乐 恶。他也 些自式恐怖影视作品的仓,作中 比如动画、第 写定之时。,还有形此年的 BD 版 或了 文字配写中他能在原本歌唱式的写用上加入不



कर . प®्रिक्षे का अस्ति के उस्

不过, 其宪次给人留下最深刻印象的还是 7押其字合作科幻作品时那些 、 、的音 发果想要了解 [] 先次, 不得不妨的 。 有 机动管架 和 改壳机动队。的配乐。在 这些牙曲中听众能直观感受到他对于跋点和节



寒的枕着。无论乐曲如何变换识调,定音鼓总 毛稳健地强调自己的存在。所以即便是加入动 二节 女声, 在,并宪次的音乐中也总有一种军 5 与抑扬動撑、奔熄大气。所以我馬电影、七劍。和一門 可 也特島技工他来航车



独如在表面可是可不到自乐的、所以能乐与 由"的人物必须不能产生进和感、不然就很费 了演员辛苦的表演。同时在制作动画的配写的 他里往重配乐中情感的高集性、因为动画的 同相对有限、更需要快速将观众节人情节之中 上并宪众有时一天要包作6到8首作品。2000四 和电影带来了无数气势恢宏的作品。

M人物 A Fate stay night 豆瓣 Bill 20 机对战士岛达 00 空中杀手 杀戮都击 罗马名 roko Kanno 生日 1964年8月 暗景 宮む #

### 人物简介



\* 菅野洋子端圧文雅 很有女音乐家的气质

986年,高中时期梦想成为 名小说家的 营野洋子大学考取了早稻田人学第一文学部 但是文学远没有音乐那样是一点 一、 1 人 她便放弃了这份 不久之后她参加了杉原 彻等人组成的乐队 Tetsu100% 并出道。在乐人中 她上要负责作曲和担一,身气 在乐队期间她 们推出了 + 1 人。

1988年,在乐队队长杉原彻的介绍下营野 样子加入了日本著名游戏公司光荣 (KOEI)、 为早期电脑游戏制作音乐。同年乐队 Tetsu100% 解散,管野洋子便专心进行作曲工作。其间参 与了著名的《大航海时代》和《信长之1 等游戏的音乐制作 "然在 ACG 领域作曲》。 点是游戏音乐,但当时的官野洋子却并不喜欢 不适工作。因为当时,存戏机的机能有限、又受 1 军 ,的限制。很难包件、}她嘴意的 了, 以她便离开了这家。



\* 审牛仔》的音乐自由中蒂有森放,在关键情节中又 选者 种成队的浪漫,是管野洋子配乐作品中的经典

但在光荣的工作证众多的! 公司注意到了首野洋子,于是"水此", 《刘妃色作》 《 丁元》 , 下始被更多的业内 人 所式》,到了1998年她更是获得了广告音乐奖。虽然在"广史多元功。( 野洋子同样对创造广告音乐也不很满意。不过她承认在制作广告音乐时受益颇多。因为广告的观众层次非常广并目时间极短,她学会了用音乐快事权住人心

很多动

值得 提的是在菅野祥子参与的众多作品中都出现了 Gabriela Robin 这位歌手的名字,其一一点的一点是个谜。直入事,一方才给出了正式答案 Gabriela Robin 就是菅野洋子本人! 作曲家、制作人、歌手,菅野洋子的才华真是非常令人惊讶。

#### 作品风格

· 1 然乐曲的种类不同,令人惊讶的是稍加注意还是能从曲子的旋律中听出骨野洋子所特有的感觉。她的歌曲都有一种脱俗而带有一人。 和川井宪次不同,管野洋子从不在自己的歌中强调打击乐器,而把精力更多地放在展现歌于和旋律上。所以在坂本真绫已经



\* 管野洋子在处理两部 TV 版《攻壳机动队》的配乐时将主题 定位在了科幻和种质剧上 区别于 1并完欠但也非常优秀

管野洋子的另一个特点就是在创作欧美风格歌曲时的老练。无论是一狼雨。中的。、 还是《gravity》,又或是冀神传说的那首《THE GARDEN OF EVERYTHING》,光从旋律和编 由上都难以想象这出自一位日本女作曲家之" 要马名 Yuk Kajura 生日,1960年8月6日 1 写 精星

#### 人物简介

上纪 1965年出生于东京横滨, 1972年 此前 使国生活 因为父亲喜欢歌声和占 上音乐, 一是桃浦田纪从小就学习钢琴, 并经 第为父亲伴奏。在德国期刊起就云凤远自己作 即, 智为供母与过一首名为 谢谢你, 再见 的歌 直在联邦德国生活, 直到初中毕业



据由中纪各省会会现场总表现 \$非常低调 并不如然的 查证服务实验区

存日本东京都国立高等学校读完高中后、她又进入建日塾大学文学部英文科与。
《巴姓·魏加入业余爱好者乐队 ND 概。大学毕业后梃浦由起并没有从上的工作,而是进入一本或大的电信公司N 为了 名技术人员。但工作期间她也没有放弃。 发好、15 SAND 最终在方向性等诸一、大难任一直没有停止活动。1993年7月早剩下梅,打印、西风田纪子、石、智山与15 SAND 改名成为"Siaw",并以第一章中Swimmer》出道。直至,1994年四月為开乐队,构,非古纪都把精力放在乐队和仓作音与

西冈的离开 See Saw 也學 ご广活动、作捉

确由先还依然从事音乐创作,这可起她厂始独。

为广,制作



\* 这部《NOR》可能已经新新被人们听改忘了。但它却 《梅甫田尼配乐生涯的转换点

插性 权静的 夜晚里》。水 晓之有 乱支为频 受观众喜爱的教 曲。尤其是提浦由怎 。有早年香合作的"晓之年"更是感动了无数 人。提用由纪将对。 进了歌中, 社这首员 "与父亲者

f她的

#### 作品风

开写诗等2

■上了 OP 相 ED。可以说 2005 年前后动被爱好 者的耳朵遭到了催刊自己的集中轰炸。

化分主题用、而在《love ess》等动即中她也



SEED》不仅接征了大量歌手。也结梶浦田纪 刨作大量角色定制欲的舞台。

1 1 4 1 2

歌手全等由握補 在歌唱比赛中亲口 一步、更根攝歌手不同的音色和具功做了组致 主. Kaafina 出道使技惊四座、成为了抓

· (文十)

她的音乐一直在给观众带来梦幻般的 --

#### 作品风格

型浦: 」「作曲风格明显,有着极高的解 更,也许利长年在海外生 有关,她的音乐 气满了异域风情。并 每世方面她下常喜欢 小提琴和钢琴, 用此起彼伏的人 她的这种风格被粉丝戏称为圣歌。并 , 之作过程中她不但会使用英语、德语、西 等各种语言, 更是创造了自己的"极油

语"。这多种要素的结合让她的音乐既不缺乏 美國又人气十足



《資本代记》穿越时空的设定使据浦由纪在给这部动 五矿宋8 异域风异常明显

三基期与梶浦合作《hack/SIGN》的真下耕 令得太完美了,

电的背景音量。听她的音乐 

息言把音乐反复播放

L的音乐人。如 1 打造了 FictionJunction YUUKA, Ka afina 3 . 优色性配合剧情的角色歌

#### 一代表作-

NOIR 水瓶世红

机动战士高达 SEED 机动战士福达 SEFD DEST NY 舞 -HIME 舞 - Z HIME

动漫大辞典,进阶篇 1 动画等

多马名 Michri, Oshima 住日, 1961年3月16日 計費、长崎県长崎市

#### 人物简介



「大岛满层日本音乐界有名的美女音乐》。 年轻时更是气质动人。

 底、十二十写信希望能够在那里观摩,结果人 等, 可复是: 紧缺人手, 希望她直接来做兼职。 于是人岛满的影视音乐创作之路就从兼职广告 提出开始了



↑【钢之筛金术师》故事庞大而严肃 大岛满在这部的画中尝试 了多种风格的乐曲 当然最令人谁忘的还是那首指曲《兄弟》

随着工作的深入大岛满也渐渐开始接触了 画的配乐工作,其实早在1991年她就负责了《魔 《英雄传》的音乐,但那时还没有多少人关目 动画的配乐。真正让动漫迷记住大岛满这个名 字的动画还是2003年的《钢之型个人。 2003年、钢之炼金术师》播出到后来依然 动漫界都笼罩着一股《钢炼》热潮。而其中的



个看过这部《亡念的礼姆德》的观众并不多 其实这部作品的画面和音子都非常优秀

\*

作品了

其他 品主於律

南门长

亡念的扎姆德》等动画的制作,但她不像管野洋子和梶浦由纪那样与歌手合作,使大岛满不常被动漫爱好者所关注。不过2012年的《绝商的暴风雨》又由《次让她走入了观众的视线动曲本身的剧情就如歌剧般凄美,太岛满鬼为,画包作了无比仇美悲壮的配乐。每百角色吟看起莎翁的台间时就会响起太岛满部配乐。让人有种欣赏的乐剧的错觉



三高的角色加上大星两桶。谱写的音乐《绝透的基风雨》种其也动画唯有的艺术感

大动满是一个盾跃在各个行业间的作曲家、 方、电影、游戏、动风都少不了她的身影 1 得 提的是 2009 年的我国电影《风声》的作 生也是人岛满,为了能够更好地与中国制作生 "年,她两次来到北京与剧烈、新议情节与曲风 万满是一个非常勤勉的人,她曾存留言板上 1 作曲第 是要靠体力、第一还是体力 "与的作品众多,但大岛满对于每部作品 、以最合适的乐曲,她经常吸收各种风格 长的特点,带给观众最完美的视听体验。她 李望当观众观看画面对音乐在第一时间就能把 这些作品的世界里

#### 作品风格

与其中的

因为系统学习过作曲,大岛满的作品相比 他的作曲家更充满了交响乐的人气。她的作 、幸清晰,带有很强的叙事性,时而悲怆, 朗,曲风多变。她在创作作品时总是最 及地考虑相应动画或电影所要表现的主题 氣。多年的电影配乐经验告诉她。现作品 作乐和画面的契合度是非常重要的,有一一工



\*强烈推荐《绝园的暴风雨》的 OST 里面有不少乐曲都有证人无阻循环的魅力

#### 代表作

罗 3名 Sawano Hiroyuki 生日: 1980 年 9 月 12 日 籍贯: 东京都

#### 人物简介



\* 季野弘之不但乐曲都透着一种响气,本人也是一位潇洒的80后。

后来泽野弘之就被介绍给了在 inspect 公司

14.

上非常

星期都污。

的。主题。而动画最后伴随着独角兽高达的启动 新响起的《UNICORN》又无比恢宏大气、动画 这时戛然而上令人对下一话产生无猴朝侍 这时的绎野弘之在广大动漫还心中已是一位上 常值得关注的作曲录了

随后 SUNEISE 又把自己新原创动画《罪誓 了观众的耳朵。樱满集拔刀时响起的 4 8 tos 各动画的神气时托到极致, 很多观众因为不会 令这个德语的标题而直接将这首歌命名为"按 神曲"。后来择野弘之又参与到《进击的[ 人》《新服少女》和《ALDNOAH ZERO》当中 过时的释野弘之已是一个响当当的商标、光是 ● ● 他的名字就会产生无限的期待了。而 2014 17月的《ALDNOAH ZERO》已经注定又是他 了缔造的神话,动画刚一播出就有无数观众。l 画的 OST。面制作方却把发售日定在了 9 引发了网上众多粉丝只得自己截取音乐解 学的现象。而承野弘之也和宣野并予、梶油力 纪 样开始与歌手合作推出歌曲、 ALDNOAH ERO 的 ED 就将是 Sawano Hirovuki In Zx 15 主命异组合的出通作品



"。进生的巨人》中命悬 线的战斗和操傲激昂的精神都很适 ;于 之的风格 大人气的作品也进 步提升了他的名气

#### 作品风格

择野弘之的作品多以交顺 , 1 ] , 作有电子乐器。作为 位 80 后首 , 、、、1. 古楚现在年轻人所喜欢的风格。他自己就表示喜 r有此吵闹的声音。加上他非常喜欢探滚乐。所 以在他的作品中时常是管弦乐与电击他齐鸣。而 他另一个作曲特点就是非常喜欢使用人声来炸托气氛,并且无论是歌词还是命名都十分钟爱德声这样的配乐虽然无比酷感,但确实难倒了很多想要查找音乐和翻唱的听众。另外释野玩之在歌目的命名方间非常随意,《ALDNOAH ZERO》中他所负责的第一首ED就写作《A/Z》,而OST中曲目的名字+脆就是单曲的发售日朝



"关于《ALDNOAH ZERO》的配象,是野弘之的乐述 只能表示 7 月的动画 9 月才出原英实在是一种的故

新有人指去他的作曲风格单一、但释野弘之集练上也在尝试诸多的乐山风格。在学习作曲对他的老事就教导他多听一些不喜欢的音乐以丰富的作内容,而他也是这样要求自己的无论他的音乐风格是否单一,但其音乐的压色、程度无可厚重。每当他的音乐响起,观众的情绪便会随之激动起来,这便是一位影视作曲家最大的成功

战国 BASARA 机动战主高达 JC 青之轮 电节 罪恶主话 进步的巨人 斩服之女 ALONOAH 2ERO

# 997/67作纵

动画制作人的工作主要是规划制作进度表。策划安排进度 安排每日每天的制作进度,寻找制作公司 各对外争取生资者 他是一部矿画或功制作的保障



## 

罗马名 Suzuk, Toshio 生日 1948年8月19日 暗湿: 愛知县



"日本署名的动画制作人铃木敏夫,他的老唇档正是大名 <sup>建</sup>期的高崎镜,



全主即天与宫崎骏合作制作的动画电影《幽灵公主》, 于 1997年在日本上映

虽然首次接触就遭遇了失败、但十分欣赏人才华的铃木敏夫并没有因此放弃和一人接触。在与他的多次见面会谈中,高畑勋与宫崎勘新开始接受铃木敏夫,他的一些想法也在工1十一了了两人帮助。1981年,铃木敏夫与宫山。起,提出了以《战西魔战》为题的动画企划。在向德间书店村长德。康快提出之后,《十、冬岭》。

地勋一起,努力支持着这部动画的制作。在《风 之谷》上映后,动画制作公司"Top Craft"小随 之解散。为了继续支持宫崎骏及高级动的制作, 钓木敏夫成与了吉卜力工作室。此时的铃木敏 夫还未真正参与到动画制作里来。在原吉卜力 社长原彻由走,铃木敏夫重整吉卜力工作室之 后,也制新开始参与吉卜力长篇动画的制作。 1991年,他作为制作人参与了第一部动画《岁 与的童话》,此后便一直是吉卜力工作室的主 力制作人之一,参与的作品中小乏一圈灵公主 「与于寻一哈尔的移动城堡、这种知名人作。



試離 们的《王与十号》。同样是传本敏大和乌崎骏台 等的产物。

管本敏夫是一个享受工作的人,他曾说注 "把工作当工作的人是傻瓜,把工作当作玩乐 才是最有趣的。"他平日里并不喜从电视报纸 从获取资讯,而是喜欢通过"与人交谈"来获 息和灵感。他对于动画制作十分用心,为 了把握好剧中人物的性格,他甚至会将剧中的



\* 2008年, 者再次携车合作,推出了新的动画电影。想 军上的金鱼公主》 获得了广泛的好评。

主要人物都亲自绘制一遍,认真地揣摩和体会。 他自认是一个"编辑型"的制作人,会在写监 督讨论中决定作品的方向。他曾把制作人和监 督的关系比喻为"警察"和"犯人",意为制 作人要从虚督的对话中,解读先监督真正的意 思,这就好比警察存审问犯人时要做到的。管 与他合作的押厅导对于铃木敏大这种强硬的个 性颇有微词,押井守曾在方谈中提起铃木敏大, 称在声下力于握人权的他为"苏俄 KGB 头子", 互指出《机动警察 PATLABOR》里的军藤喜 这个角色就是以铃木敏大为原型的。 九久于1958 年10月30日出生于日本 东京都八工了市、是日本著名广, 画制作人和 北家, 也是 Production I G 的社长。





\* 女声 t  $\sqrt{n}$   $\sqrt{n}$ 

因此对于每一位画址和上色师都抱持着相当的尊 []。我认为、什么都不会做其实就是我的[]。、 一、 、 、 、 、 把 区份 3 首的心情一直维持到了 · " 」 E. 这份"尊重"就是石川光久的"领 导力"所在。与其说他"什么也不。"。倒不 知说是他有"能够发现武队里。 人 人工 。 中把这批拥有才能的人团约二十"的才能。

但是好 , 由于 订龙之子制作环境的 恶化。公司里大批人了一个"失、石川光久在进付" も萌生了去意。由しきょうん、辻子、他甚至無要良 r 动 m界, 去别的行业继续打拼。但这次他没有说 "走。而是接手了一个不被众人看好; 车,打算制作最后一部作品作为与别。这一作品电 在龙之子制作的最后一部 1 光弹吉利 1 11 / + 1 1 ...... I will be the second and the first of the state of t 4 P P P · 11 + 2 , 6



"《新世紀福鑫战士》剧场版《新生》和(真心,"的 \*"作人也是由石川光久拥有的。

文次制作再次燃起了石川光久对于动画制 四情, 在动画制作结束之后、他并没有解 (龙之子制作分室, 而是以此为基础, 和斤藤 達幸合作成立了 家海的公司 IG 龙之 此后。石/光久便开始以制作人的身份\*\*\*。 《制作。他在1G 龙之子成立之后,第一号 担任制作人的作品就是 Production LG 的当家作 击·机动警察引场傲剧场版》,这也是押井守 和石川光久的第一次正式合作。作为制作人。

石、尾久给予监督的发挥空间是相当大的。因 与他本身洒脱的个性和星年的经历。他一向秉 承着"把工作放手交给想做的人去做"这一理 念。也正因为如此。"鬼才"押井守与他的合 作非常愉快。哪怕是在《攻壳机动队2 无罪

等败之后、石川光久还是没有放弃对押川 寸的信任、 ± 3008 年继续以制作人的身1 2 了押井年 THE SKY CRAWLERS 的制作。除 了押井守之外 石 光久也曾与施野秀业合作。 担任过一定 (c) 放上新生 新世纪福芒 战士咏灵调/真心为你 的制作人 这个单 的动画门外汉、如今 经是日本动画界首席 : 护的著名制作人



与押井守合作制作的《THE SKY CRAWLERS》,改 编自森博丽的引名原著小说

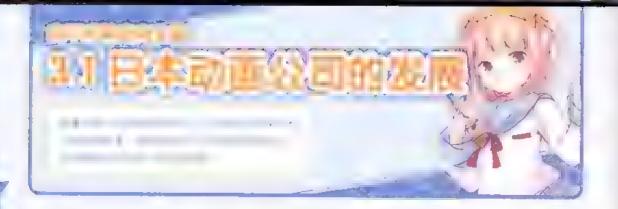
#### 一代表作

赤色九弹音和安 机动聚霉剧场版 剧场城



# /clopedia 国本动画 四届话还不从界的 w 一种公司 在动漫产业成为了日本一大支柱产业后,动画制作公司也 如雨后春笋一般地涌现出来。在多如牛毛的动画制作公司中, 想要脱颖而出,就必须拥有自己的特色,走出 条属于自己的 动画制作之路。

为是"是一种在现代的重对分型风险的方式。由是 企业的现象,是分型了是全国运动的时候,如果有收益出<del>现的</del>还 在企业可以外的比较级可分型



## 學 3.1.1 日本动画公司简述

### 早期日本动画公司情况

动画属于视听艺术的一部分,是将电影艺术与绘画艺术、音乐艺术等相结合起来的一种新型的小众艺术种类。这里的小众并非指受众小,而是说在一个巨大的艺术浪潮下,动画并不算是真正的艺术品。它与其他八大艺术相比 还有很长的路要走

马阿与漫画是相辅相成的、没有前者。是 产,发展就会拖延到更久之后才会出现。而我 1 五、看到的或画大多被两个地方厅承包 个是美国迪士尼。在皮克斯的帮助下,迪士尼 将来老鼠和唐老鸭的阵容逐渐扩大,但是迪士 尼在我们的眼中更像是一个游乐园的代名词。 或者是一个各项全能的企业,而不是真正的、 纯粹的动画产业。而另一处就是日本了,也是 长、或选者。



\* 东映动画是日本第一下动电公司。成了宝宝,44 年 年头,见证"日本动画的"快速等系

动具若不商业化。本身并不具有价值和价格,就是一群有兴趣的爱好者将漫画变得式。

. 八八 过了一些废折



方を設果(集当代網中米的)回 500円 (100円)4年級の例20局的

71, 1 1 1 7 1 m

也有着非同小可的发展。但是最初, 二二 5 曲 很少是为了赚钱, 更多是为了娱乐而产生的

人間入宫》《哪吒闹海》等动画,在当年也是制造了不小的轰动,这也是我国动画的 起步阶段

而在 1952年的日本。一部到現在都影响有 批人的漫画《铁臂阿章本》诞生了

铁臂阿童木。是日本漫画动画人种于家 冶虫的成名作,他绘制的这部科幻漫画在1963 年动画化之后,时间成为了世界的文的话题, 大家首次知道了日本独有的特色。到现在"阿 童木"依旧是日本动画的一个符号。

铁臂阿重木》是中国引进的第一部外国 · 也是从那时起中国人开始关注了日本动 发工

可在日本乃至中国的古语里都有"坎" 、 r年对很多东西而言都是非常具有排 生的, 许多新鲜事物都熬不过这个周期。虫 Production 也不例外, 作为最初的动用公司,

roduction 在 1973 年倒闭,欠下巨额债款。 过手家治虫并没有气馁、依旧画着漫画。

手家治虫去世后,像宫崎骏等知名动画益 一了分成名,并且在世界范围影响甚人。

最初的动画公司都和虫 Production一样, 是 群人组成的小工作室,大多数人都身兼数 章、和现在各司其职的状态略有不同,制作动 至的方法也很笨拙,按照规定帧数一帧一帧地 町,这也是为什么那个年代经常会有很多一样 的场景,这都是公司人手不足导致的结果。

「作室的性质很少是为了盈利,但是虫 Production 的失败让他们吸取了教训,更多的新兴公司把目光放在了成年人领域,毕竟家里的电视人多时间都攀握在成年人手中,很多并不一一位于看的动血渐渐成为了上流,到现在也是这样,很多儿童动画走入低谷,而给成年人看的动画,比如战争题材、美少女题材、日趣材都是上流作品。随着观众素质的提展。

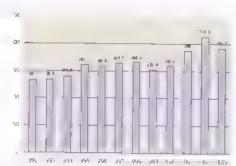


相关产业的发展带动了动画的发展,正因为日本动画从一个娱乐题材变成商业产品,才促成了动画公司的兴起;但也止因为动画公司的逐渐发展壮大,政府与政策的大力支持,才让日本动画走向了不可的发展道路。说到底,日本动画之所以能够成功,是日本人骨子里的一种革新精神成就的,他们不喜欢拘泥于某种东西的表象,而是更喜欢挖掘内在。如同他们的电影一样,日本的艺术永远都不只是浮于表面,漫画如此,动曲如此,轻小说如此,游戏更如此。

### 日本动画与其产业链

作为世界第一的 TV 动画强国, 日本有着不同于其他国家的动画运营方式。

TV 动圆的意思是"首次"公升播映采用电视形式的动画片,这是日本最主要的动画放映方式。在众多国家原创动画冲击下,全世界的TV 动画仍有 60% 以上是日本的动画,由此可见日本动画在国际范围占了多么大的比例。而日本每年的TV 动画产量也高达 2500 到 4000 郭之多。



「从这个统计图可以看出2002年的时候动画产生了爆点, 2004年之后这个统计图还是直线上升的。

在日本、讲谈社、集 1、 社四大出版社、占据着日本 TV 动脚的 7 1、 他们的作品改编动画有完整的产业链。漫画、 轻小说等、不仅这些青少年读物、还有一点 2 年读物和成年人读物的作品也会被改编成动画, 大量不同类型的出版社成为了动画公司的投资 商,让这些公司得以运营。同时也促进了日本 动画的规模逐渐壮大,并且渐渐地把动画变成 了全年龄层均可观看的作品。

日本动画的投资成本是我们所包不到的,因 为在我国,如日本那样的动画制作几乎不可能

看动画的人们都知道, 日本 TV 动画的长度是一集 24 分钟, 分为季番 (10-13 集不等)、半年番 (22-26 集)、午番 (50 集以上)。而 24 分钟的动画。一集约为 1000 万日元 (最低)。 小 下来, 26 集以下的动画就需要 26 亿日元作为成本费。而 TV 的动画上要回本途径是蓝光与 DVD 的贩卖,还有广告赞助等等。

"ACG"之中,A代表Ammation(下通动画), C代表Commics (漫画),G代表Game (游戏)。 它的 付一体,拼凑出的是一个全新时代的桃 盘。棋子并不是作品,而是观众,作为ACG的 爱好者,大多数人都是心甘情愿地被ACG停虏。 因为这些东西的确有着这样的魅力。

而在世界范围内,又有谁能比日本还有资格成为"ACC"新时代的领跑者呢,

日本的动漫内容产业市场的总体规模,包括动漫衍生产品市场,诸如动画人物的使用授权、动画人物的玩具制造等,据估计已 达到2 兆多日元,广义或漫产业占日本 GDP 的 10% 以上,它已经成为日本第二人产业。



↑《最终幻想》走过了 27 个年头 《最终幻想 14》登陆 全世界的网络,成为 2014 年秋季最受灾迎 MMORPG

J周公 160年 助动曲



日本每年都有文化動章、頒予对日本文化 有贡献的人、不少被明系、动明系都获此殊宋 日本切役人家可以把作品陈设在国立美术馆和 考物馆、有时官方甚至: ; ; ; 。



"暴痒"這售房「1000大型的過半型和的"多段,每个月公司格",不過,接触也是新加速型の国土气的数据下降

而在这么多动画中、我们挑选了质量高低 不可,公司和类型也不可的若干作品进行分析、 得是了日本观画公司的运营方式,这是 IV 观画 产业链中最重要的创放部分。分析 下日本动 画产业的特点和成功。值,对于我们更好地理 解动漫文化、欣赏力漫作品,是很有根地的

日本時間に「中央電視の外面的」は「一直」(2007年2月 「一日本日本日本日本(65年) (55年) (

## 學 3.1.2 日本动画公司现状

动漫是"动画"和"漫画"的合称。在日本, 动画与漫画经过各自不同的发展阶段,现在均 已成为相当成熟的产业,彼此各成体系,同时 又存在紧密的联系。



""盖 《 7 \* 陽阿Garax 中間 標應几丁% 6 巨為 与 食物于主。和 细胞内 改编的"互联动压片

造边产品在相应的时间及时向市场推出。这种 成立点见不是是最低的,他, 再为工作 2、 像发行商、出版社和周边产品制造商。 了 销商 般都是在确保投资能够回收 70% 的情况 下才参与投资

虽说在"、建动 m公司时、金钱的作用无可替代。但是相对的。"人"也是重要因素





1.1人以为4 4.10 1 3此功 画公司如果是刚刚起步、按4 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 名盖督脚本家的话、他们会'、 以: 4 动画。很多日本动画也会交给中国公司来外包 制作、中国的4. 则制作因为人员成本费用很低 所以是日本人多数动画外包的首选。

打情 위

4. 用毛



"一个作业人部分是"演出""系列构 "」。" 点 [是在总监督的挂名下, 负 · 二、2位 1 之后给原作的监督去进行 最后的剪辑 4 这些工作人部分无法让员工 有很好的人书 电, 因为像是演出、分镜都是 **由单独人员进** 

在剧剧成 四动画公司之中,除了总经理 11人员。

我们比较熟悉的演出,分镜,他们一般都是 , 个人, 比如现在新房昭之要拍一部新的动 1. 会让自己挂名、并且找到一个拿出比较成 外包公司进行制作简单的分镜和演出。

, 勘之后、这个公司便可以制作动画。

公司人员最多, 流量最大的则是负责动画京 画那部分人, 他们虽然是动画公司的灵魂人员, 但也是齿轮员工。扣任着工作量最大的输出工作、 做的 I 作也是最为枯燥和繁复的。有的时候、遇 下前刻的蓝唇。一个田寓甚至要凋整好几个 11 10151、11、刺繁创。 , + - A + + 7 \* x The state of the s 11, 171 1. 1 1. 11 动画公司了 支熟的企业 机、有着 氢熟 的工作流程和工作"神、只要通过不停地舞炼 就可以成功。

• 1 也回公司屡见不鲜。到现在已经成为 大型动画企业的就有 SHAFT 和 GAINAX。

#### 日本动画的经营模式

根据调查的资料、日本到底有哪些动。 **总模式,我们这就来**一解。 我1 本动画的经常模式分为 NHK 主导模式、五大民 营电视网络主导模式, 制作委员会主导模式, 1 复 ′模式、SPC 模式这五种主要模式 4. 与画不是最早进 , 人 1 4. / h 14 世界第一。这并不是说日本 \* V. \*\*\* & F 11. 为日本将动画当作一个重要产业,这比其他特 卢都要重要得多。

NHK 主,模式

NHK的全称是Nippon Hōsō Kyōka,这 定"日本放送办个" 世罗马辛 是日本唯一一 家准许政府参 」 1、4・1 人、こん「生」 ~ 根据《放送法 こ たいかけんこう 光盖日本全国。各都道 / ... 小太 「「作 」 目制作能力的电视台。根据日本《广播法》 丸、、 NHK 不能通过播放广告以获取收入, 经典 、 来自国家拨款和强制向国民征收。NHK的子公 可 NHKENTERPRISE 负责制作节目内容。而动 町片主要是由 NHKENTERPRISE 与电通共同出 资等办的"综合 VISION"进行投资和策划,统

给动画制作公司支付每集 1100 万日元的制作 费。NHK 上导模式动画在经营上有个致命的弱 点: 因为不能播放广告、即使是自己投资的动画、 其 DVD 和周边产品也无法在 NHK 上做旨传。 这种束缚直接打击了 NHK 投资动画的积极性: 同时 NEK 又是海外节目的引进大户、与其冒入 金去投资原创作品, 不如利用强人的海外关系 第 时间引进海外节目、更能充分发挥自己的 - 111 mm 1 1 1 1 क्षा १ मि १ १ १ १ १ १ १ 机 大小大人 经生产性

へ 人スト、たい各是指 NNN/NYS、 ANN、INN、TINN、FAN No. 它们每个网络都 \* .、(, fx 。 \* \*、 fetx 。 \*\*和加盟电视台〔种机构



不具不烙皮全要 作为。1 世纪影片为副士的《 \* 出り本 四国部 急権 同園 研え管制大学 (編 )

むしい うくと イ 気 負责策划和制作节 把节目和广告捆绑在一起)投放 工干同一网络 系统下的加盟电视台。加盟电视台、质上就是五 大网络设置在各个地区的地方电视台。准核心 台一般设在关西地区。可以辅助核心台在关内 地区的业务。各网络旗下的五家核心台分别为: 日本(NNN/NNS)、朝口(ANN)、TBS(INN)、 东京(TXN), 上(FNN/FNS)。它们是日本规 模最大的五家民营电视台、

- 万大民黨电视网络主导模式是由核心台上 了制作, 著作权仍主要归动回制作公司所有 核心台从中收取的可报除了播放权外。还有 些业界规定的权利。通常为两年内在同一电视 网络下的每个电视台中播放两次、并且存作专 播放头一年内可以收取作品商品化收益的 10%

。在头两年内, 般禁止在日本的其他 "络系统下的电视台中播出、并且海外的播放 权收益是归核心台所有。一些日本 TV 动画在[ 本国内播放两年后才在海外播放、就是因为海 外的引进机构想在播放权国核心台间。私画制 作公司后再廉价购入。

"赞助商"的名义经《九二表》, "农人 制作,然后通过广告代理商 25、11。、\*\* 付段、播放他们投资的动用。第一部 c / t 这种方式投资的 TV 动世是 .994 年的 新世纪 福育战士が、



以制作委员 : 1 。 2 下 7 。 1 。 4 等應到制作成本、近家と · ※・ ff ・1. 付出如此巨大的代价。就是为了各种由著作权 产生的"商业权利"。通过投资一部作品, 业可以对作品的整体收益进行分成, 又或是获 得某项权利的独占使用权。

这种投资方式得以在日本维持下去、就是 因为投资方把投资动画当作一种"博彩行业"。 制作委员会模式分散了每部作品的投资成本. 使得一个机构能同时参与多部动画的投资。在 投资的多部作品中, 只要押中一部如《叛逆的 鲁鲁修》这种在海内外都得到市场认同的作品。 就能够把以前的亦字都补上, 并实现户额收益。

制作委员会模式动画在利益分配上, 由于 广告代理商和投资公司是募集资金的主力。所 以他们能从中拿去巨额的利益、令实际的制作。 与衣益大幅减少。另外出资风险分散的同时, **华品质量和销售战略的责任也分散了开来、导** 致作品质量下降, 宣传不力。制作委员会里多 个制片人同时存在。人大降低了制片人的办事 改率和他们的积极性。作品定位不明, 进而导 · 安登當失败的例子也屡见不鲜。

制作委员会模式是电视台或电视网络参 与到制作委员会中去,为 TV 动画免费提供播放 - : 段甚至制作费,并从中享受播放权和部分商 · 收利的一种特殊的制作委员会模式。虽然有 电视台的参与, 但与五人民营电视网络模式中 **屯枧台通过赞助商集资的方式不同、平制作委** 

— 模式中的电视台是利用自己的固定资产进 .投资。

随着网络逐渐取代电视成为主流媒体这一 发展趋势以及国际金融危机的影响不断扩散, 全业投入电视台的广告经费缩减。不以广告为 吱心, 开展多边经营, 将是电视台今后的经营



" N 多斑 A 梦》不能是否令你基述 你都先去否认 动画 到成功在于营销的手段非常明智

趋势。反映在 TV 动画投资上则表现为,今后将 有更多的电视台采用半制作委员会模式进行投 资, 目的是享受电视播放权以外的更多权利。 其中,朝日电视台把制作《哆啦A梦》《蜡笔小 新》的新 A 动画公司收购为了自己的子公司。 意味着朝日不仅要享有"哆啦 A 梦》《蜡笔小新》 **的播放权、还要享受著作权、通过周边产品销** 售来填补广告收益上的空缺。

P. \* \* \*

SPC 意指"特殊目的公司"。SPC 模式先 以一部动画片的名义成立 家公司, 然后公司 对这部动画的著作权进行"一元化管理"。

SPC模式是最近十开始采用的投资方式。 SPC 的固定资产向各个投资法人、自然人募集。 与该动画有关的所有资金流动都透明, SPC 相 较于制作委员会、便于广泛吸取社会资本。投 资法人、自然人与SPC 缔结匿名契约, 动画的 制作与经营全由 SPC 判断、单独的投资法人、 目然人不得对 SPC 的判断提出异议。该动画所 滋生的利益按投资额进行分配, 各法人, 自然 人只在投资额范围内承担有限责任。SPC 把跟 动画有关的所有经营业务都实行一体化管理, 解决了制作委员会办事效率差、权力分散和贵 任不明的缺点;同时资金流动的透明化,也防 正了某些人靠关系和权力从中攫取过当的利益。

#### 日本动画的成功与受到的挑战

第二次世界大战后, 动画片便成为日本娱 乐的主要形式之 1。出生于20世纪50年代末期 和 60 年代的人, 是看着动画成长起来第一代。 目前他们已经都是五六十岁的人了, 他们把对 **动漫的热爱又传递给了自己的孩子们。对动漫** 的爱好,在日本社会延续着,它是全民性的爱好, 不分年龄和性别。在很多国家, 动画片是儿童 节目: 向在日本, 针对不同年龄段的受众群体, 都有相对应的具有不同风格的动漫作品,所以 动漫作品的社会基础相当广泛。

产品开发的投资联盟体系是日本动漫走向 成功的又一关键因素。在日本、一部动画作品 往往是由几个方面来共同投资的。这其中包括 电视台或电影公司、广告公司、玩具商、游戏 软件公司, 动漫作品原创的出版奇等。通过各 方的共同投资。 方面分散了新产品户", 《 **硷、另一方面拓宽了资金的筹集渠道** 、

的代表作《干与干寻·就》 用了产品开发的投资联盟体系的一个案例。《干 「」「 子 。 是由 Tokuma Shoten it! 版社、 Nippon 电视列、Dentsi 公司(日本最大的广告公司)。 Tohokushinsha 电影公司和其他 些机均组成的 投资联盟互同投资制作的,制作费几将近 56亿 日元。投资方根据各自的投资在总投资中的比 例获取收益。由于风险共担、收益共享, 所以 强化了各投资机构的共同目标。进而各投资等 门前积极参与又强化了市场。2001年"干与干寻 的。票房达到304亿目元、高业绩地。可报了各投资 机构



"《千与千号》成功主中了每个人内心里的柔软,这是一 个关于成长的单点。

现代的日本动画公司拥有 批词医顶尖效 的动門人师、他们是日本动画近年来在世界上 扬名立腕、牛气冲天的 个主要原因。日本动 漫产业从 20 世纪 60 年代开始繁荣。动立影片的 流行科 变在日本迅速反超美国。其原因是多方

7 7 7 7 1 1 1 这不仅因为他创办了第一家 TV 动画制作车、 是他的 铁锌阿童木。计世界认识了日本动画。 重要的是化影响了日本人对动漫的态度。于 · 且在日本非常受欢迎、· \* · 。 。 领域,遍布在各类人群中 1 16 木表达形式可以被各类人群 。 所以他既

为孩子孤小儿书、为女性 卖者电浪漫故事周期, 为男性杂志 画幽默漫画, 也为报纸画政治卡通 漫画、更致力于将这些作品动画化。手家冶虫 的动漫理念有效地传达给了他的读者和观众、 使动漫作品成为一种老少皆自的艺术欣赏形式。

"写些"方。宁崎强、押井守、大友克洋等 动动画大师的料煌崛起, 更是在国族市场派起 一波又 波浪潮。没有他们、日本功即不可 14、今天的 成就

本大与优秀的动画监督和兢兢 v 1 1 的动画人才以及制作公司。是 · , 的根本保证。目前, 全日本 有430多家动画制作公司。其中的264家。即 61.4%集中在东京、产业群的地理位置相关 但关于日本动画领域的专业人才、动画企业员 T 的具体数量不是很清楚。在功画人才[ 方面, 日本有专门的动画制作学校, 一些高校 比如东京大学也设立有动画专业, Wao 公司在 培训动画人才、在2006年4月又将投资开办。 所动画研究生字院



\*《铁臂河桑木》的经典地位早已被铭刻于日本动画的五

在很大的差距。对于日本动概公司来说、只要我 到一个有效的海外推 手段、肯定可以发现利润 \* 但由于缺乏相关知识产权营销和法律 . 造成了日本功画产品在国际市场上的低 收益。日本最成功的动画电影 千与手寻,在美 国前全部销售收入为1000万美元。而 怪物史莱 14 3 4 1 1

事通册、 政治卡通 手承治虫 和观众。 Toda.

市场掀起 数,则,不可

5 兢兢机 公司。是 全日本 4家,即 1 打集中 町全亚人 寸的培养 一些高校 o 公司,在 支水学校 多开办

克斯勒隆

宫崎骏的作品以人道主义精神和丰富的感 情在国际上获得了极高的声誉。但与此同时。 1. 多日本作品又有国际上被批评为过于暴力和 色情。,980年 魔神 Zo 在西班牙电视台上播放, 仅仅播完前 26 集, 电视台就取消了播放计划、 其原国就是这部动画 被再班牙人认为太过暴力

些低质量的 TV 动画和电影动画在日本司 \*\* 豊到了批评,认为这样的影片剥夺了孩子们 15会日然的美丽和人与人之间良好人际关系的 5 会。杰田的动画作品来源于能够培养情感和 主造力的环境, 但培养感情和创造力的环境已



"、冰雪奇缥》在全球都掀起了巨大的良潮,这与它成功 11 營销是分不开的

经让动画产业自身给破坏了。另外,由于资金 的遗乏, 也导致了一些礼制温造的作品充斥在 电视屏幕上。宫崎骏曾说:"日本动画正走向 一个死结。"

在日本动画产业开始出现越来越多的问题 的同时,外国的竞争对手正在成长起来,来自 海外的竞争越来越激烈。韩国原本是日本动画 和作的转包方, 目前已经开始大力向日本推进 其本国的动漫产业,政府制定了相立的产业政 策,每年拿出1000万美几来支持本国小型动 画制作公司的发展,由此带来的回报是、韩国 本土动風产业开始繁荣起来。过去, 在韩国电 视上放映的动画,片几乎都是日本动画, 而现在, 有 30%~40% 的动画是韩国制作的。许多国家 政府也同样认识到了动画产业的巨大潜力。开 始加快产业发展的步伐。国外的竞争对于正走 一句衰退的日本动画产业造成了空前的威胁。



## # 3.2.1 Production I G

, 图名 Prod chom1G

30 (94)

#### 成立背景

Production LG最早之名为IG龙之子(IGタツノコ),是从龙之子 Production 分拆出来的。在石川光久进入龙之子任职的第五个年头,由于当时的制作环境不断恶化,公司里有才能的创作人接一连一地辞职。这个时候,石户光久虽然也有去意,但还是心有不由。他选择了接手。亦色光弹占利品



"充满着帅哥和特血的《黑子的篮球》 受到了女性观众 钓热则<sub>是棒</sub>

#### 公司历史

电较于其他动画公司而言。Production I.G 的起点其实是相当高的。大部分新生的动画公司在公司成立之初,都需要化很长的时间,做一些比较粗糙的活来累计经验和资本。而Production IG 虽然资金方面有所欠缺,但由于公司人才储备充足,后藤等人更是名声在外,虽说早年也做过外包的活,不过它很快就已经不单单是以协力制作,而是联合制作人的身份出现在人们的视野中。在名气和一个人的身份出现在人们的视野中。在名气和一个人的发展可谓顺风顺水。仅仅几年之后公司就再度改组,由"IG 龙之子有限公司"止式更名为"Production IG 责任有限公司"。而同样是一993年,Production IC自己制作的第一部品场版动即诞生。

机动警察2和中保卫战》可谓集中了Picturion ICI的精英力量。在豪华阵容的倾力打造下,《机 动警察》和平保卫战》给 Production IC 带来了

和 ni x · 。此后。Production I G 本 1 11. 却一制作。都出品了人。 1 e e reduction I G Par a com 1c 文年 L. 曼用的/攻引不一式 , 1 , , sp , f & / 1, (15) 1 ( ) 1 ( ) 2,



「arm 是正的った Frinkytion G 特員 3度了 T F

1, 11 ( 11 272, 3 ( ) ) 「、、、1961 FM、产业、1911 在海上小仙 141 1 .. . . . . . . . is total to this to the second ・ り: 、. 」 斑。以此为契机、 ction IC 完成了冲出日本、走向世界的第 并在 1998年 4 月完成了从有限公司向 校 一、司的转变。这段时期也于是公司放为 - 、 ことっ Production I G 没有急于求 し、 隐扎稳打,这为日后的进一步发展堂。[ E,4 ( "蛟"、双大工道、首为护工工机员。 - # 推「」 な、任 、人 第 部居、场版 · · · · · · · Product r In 特来了近乎 」 ・ ユハブダ 上一作粉碎原作漫 4、清人。4 】"红,药物" + 14 West 2 to 1/5 (1)x, 5 1 1 2 2 . \* ThQ 2 TH 1 , 不同于剧场 质的大型大多、一大气机力 2002年、2004年和 2006年推出的TV 版, 是了不错的评价。《攻壳机动队》也因此

recording to the experience of \* \* . . / . t. 1 1 1. and the state of t No to the state of 

· j | , · · · · · · · · (D) 4 1 1 4 5 5 5 1、 2007年, Production I C mag-garden 发表。 [布两社从此版 1 1 角度出发将进行经营合并。合并后将成、 。公司更名为IG PORT、并且仍由 Produc— 、G 的社长石, 光久继续担任社长 职、统筹 生旗下作品的各项业务。2010年、出身。 Production 的 Production I G 获年。 ' 与股份。附屬 17 年。双方的资 1 元 专现了对调。这对于 Production, G,来说应该也



27/11年创建是大作。中等主点》 是 部距能力题材的 き+山田

星具有特殊意义的一次投资。

Production I G 的业务也不仅限于日本、《杀 化比尔。的过场动画、《蝙蝠侠前传》黑暗骑士。 的动画短片……不能说这些动画做得有多么让 人惊艳, 但这至少说明了, Production I G 在世 界的关注要在不断地攀升。

在公司上市后, Production 1 G的动画在质 正私数量上又有了提升。本仅在剧场版上大显 种威、在 TV 动画上也出了不少精品、2005 年的 BLOOD+ 2006 年的《攻亳机动队 SSS 2007年的《精灵守护人 , 2008年的《图书句 战争》, 2009年的 战国 BASARA》《好想告诉化、 东之伊甸》。而自 2010 年以来, Production I G 的作品更是里现了才赚式的爆发: 邪恶王冠

\*的篮球》《心理测量者》。进出的巨人 我们期行着被称作"业界良心"的Production LG. 在今后给我们带来更多的感动和惊喜。

#### 公司成员

石川 化久生丁 1958年, 足口本切世界者 名的制片人和经营者。他在加入 1 引作公 可龙之子 Production 之前,甚至完全没有接 触过动画制作这 领域。但令人惊讶的是 王是这么一个外行人, 不仅在龙之子动画制 作公司里干得风生水起、成为 代著名制作 人, 更是作为核心人物组建了 Production I G. 可以说没有他就没有 Production, G 的出现



在他的等心经营下。Production LG 从一个小 工作室一步步发展成了如今不容小觑的上市 、 / ,即制作业内站稳了脚跟。因为"仁 么也不会" 五以石/光久格外体贴参与动 • 电制作的工作人员。这也许正是有用光久的。 魅力所在。他出色的统筹能力和体贴调帅的 心让他的身上有了吸引人的特质, 得以带着。 Production I G 路口

后藤路幸出生于1960年, 现任 Production IG的商社长 inc 于他的名字。当 已经是著名的动画人的他,因为不堪原动画 公司的管理工作重负,被石户光久开出的"工 17 1 U f 10 1 10 1 E作"的优厚条件作项。. \* / , \* / , 跳槽到 Production I.C → もこ 1 トー担任技术负责人。持有 Production I G1 6% 的股份、属于几老级的员工、 上管 Production I G 内部 1 课的作画 I ff

, > 及四尾铁也并称 Production 1 G 作 · 呵一神。吸収 STUDIO M 的原面黄濑印载进入 Production LG 可认说是 。少好棋。押井宁 在访谈中提起黄濑和复时曾经说道· "IG中有



斯 " = \* 以外, 黄赖和截也担任过《攻壳机动队 Arse》的监督一职

个叫黄赖(黄濑和哉)的人, 起个大才节态功 或者學( , 奶都), 人科 由主中的一种情点。而大多数《般的动田 ■ ■ 、通过身体的 / / 人现肉本的存在 感。"对于黄赖和复广

一押井宇出生于1951年,是著名的动画、电 · Y Y M T T T Production I G 结缘于 赤色。 **声占利昂》。这次辅展的宣压运力是从方看点** 报。石川光久 + 分欣赏押井守的风格、押井守 从为 Production I G 能够让他尽情发挥。 拍摄 全 1 1 Production L 展开了长期合作。 OVA 和剧场版制作之机、正 · LG 龙之子。在他加入 .. Production LG 培育人才, 他创办 

(生于1967年,是日本著名的脚 "押井塾"进行学习,师从于押井守。作为 - duction I G 很重用的一位监督。他担任监督 ■ 构成的 BLOOD+ 取得了空前的成功。 1 攻元机动从STAND ALONE COMPLEX poxito, IC 便夏夜之梦。 以及 葬马笼齿 、 主 等作品写的脚本已体现出了他不俗的才华。

#### 动、断特色

,把消化

拼卷

duct on

Production I G 向以画面和动作的制作 晴良着称,被粉丝赞誉为"业界良心"。石 、认为动画最重要的是原画, 而社长的想 一, 在往决定了一个动画制作公司的风格, 所以 .. 、 、 、 、 高质量原画的追求也就可以 , , 从不如作劃一神黄濑和战、冲浦启之以 毛铁也保证了 Production I.G 一流的原画水 那么押井守村动画深刻主题的挖掘与思考 \_ Production I G 早期作品基调的标杆。押井 "制作出能经得起推敲。让人反复思考的 作品, Production 1 G 最初的理念也是如此。 人在早期, Production I G 所复行的动画多为 F系列, 并且都是相当冷门却 | 分优秀的作品。 虽然它所发行的动画受众而不是太广、但兼具 一 精美和内涵染刻两大仇势的Production 1 G, 也因此造就了一批死点。

2010年后, Production I.G 在故 更加多样化和商小化, 此前 / .... 旦的他们一改之前的态度, 做起了 进上的已人。这类人热的漫画。而在原 自。同样请了炙手可热的虚湖玄来担任脚本。 制作了《心理測句者》、翠星之加尔礼蒂亚



"与虚曲玄、本广克行合作制作的《心理测量者》,播出 岳荻 身子极高的评价

At 147 Ger M. J. -14 t, the said 海业化,但好在Production1G的作画依然精良, 制作依然用心。"业界良心"这个名头、依 名面1.

#### 一代表作

17章机动像 STAND ALONE COMPLEA 點 库车 油高板 改元机动队 SAC 2nd GG B. 000+

清楚守护人 多书字故 色 對 學告 麻伤 黑子的血症 进去的巨人 《星飞加 医睪亚 粘石壬酉

排送し年

## 3,2,2,1,C,57AFF

说道 J C STAFF 的成立就不得不提到龙之子。这个动画界的常盘庄似乎有着培育强者的沃士、从中走出了许多目后声名鹊起的动画人,J.C STAFF 的成立者宫田行知就是其中之一。1986年正是动画黄金时期,而当时作为KITTYFILMS 制片人间,一个多声路向上,毅然决然地自立门户,带着上鹰工作室包立了自己的动画制作公司,也就是今天的株式会社J C.STAFF。J、C 是"Japan Creative"的缩写,预示着整个公司的活力和野心。而 .C STAFF 目后的表现也不够其名。



\* 几原邦彦的代表作《少女革命》、曾夺得 1997 年 ANIMATION 袖户的最佳动画大変。

#### 公司历史

「□」· 「□ 」 + 年间,由于经费的不足和抗亏 · 「□ 」 1 技弱,JC STAFF 并没有过早地涉足 TV 动画领域、而是为一些耗资巨大、作画要求 高的图场版或 OVA 做外包, 也是在这个时期, (STAFF 积累了 :批作 间、摄影等部门的精英, 1)之后高质量作画的特色打下了坚实基础



虽然《少女革命 树立了 I,C.STAFF 在少女动画界的地位,但它并不满足于此。于是在2002年, I C.STAFF 剪开先河,首先尝试了日常系动画的制作,制作了全24话的《阿荔漫画人上》。这部动画不仅带动了日常系这一动画类型。

E开创了四格漫画改编动画的新模式。新序 . 成功意义非凡,它增加了LCSTAFF向多 。实的信心。I C.STAFF 也正是从这时开始...



" 占典音乐题材的动画作品《交响情人梦》

2m5年之后,1.C.STAFF 踏上了轻小说改编 对画的不归路,虽然驾轻就恐但成果却不尽如人 意。《空响情人梦》人气不敬真人版;《死 《 《〈大河内 楼负责脚本 但是并没有引发多 欠的热潮,《隐王》画风难美,脚本精良,是 小优秀的作品,但是1CSTAFF 动画风格模式化, 《线制作的弊病》其陷入了动画制作的瓶领。 改变这一现状的是长并充厚。在2008年,



"姓玛姆住民 w In 就要原大 E »



\* 声光阵容和 为家学的 TE\* 内

经过2008、2009年的人气作品,J.C.STAFP对于改编可谓于到擒来,但是由于经费或脚本等原因,水准有高有低。比如2010年的《食梦者是大场鹅和小畑健继《死亡笔记》后的「度合作,」「1011年版社」。 质量口碑颇高。而2012年的《《二》、「介了有品版社》。 中41.47年(1011年)、1011年

多漫述又爱又恨, 戏称其为"节操社"。

ICSTAFF成立多年以来,一直保持其作画的高水准,制作质量始终是中上等。这是十分不易的,希望ICSTAFF可以保持初心,再接再厉,允满的急活力地再复回母

### 公司成员

円知和

IC STAFF 的董事长,原在龙之子 L 作室 二 注册知行的入行经历颇有些传 在并不了解动画制作知识,没有丝毫动画1



\* 1986年 原龙之子企划文 ギ 、モュ由\*F + \* \*\*\* I作版成立了。C STAFF I作家

1 1 1 E E, .

2 名人野嘉孝, 与宫田知行 起创办了FCSTAFF。他生于1952年, 是日本著名的两人物设计师,插图画家, 每足的领域 常广。天野喜孝在15岁时就已经加入了龙之子上上要从事人物设计工作, 可见其人贪利。这段龙之子的一作经历为他在动世界扎出了知名度,其年少成名也成为一段住高



· 天野會孝的画作中不仅有东方古典式的韵味 还有西方 幻想式的内涵,风格独特 令人叹服。

定与可以称为JCSTAFF的海用监督,他 给JCSTAFF带来好运。说起长井龙雪的 人行经历也很有趣,长井龙雪在找工作的时候偶 然看到情报杂志上刊有制作进行求人的 "一 是以此为契机进入了动画制作行业。经过了分镜、 演出等工作的方练,在2006年,长井龙雪点帮的 作品 蜂蜜与四叶草 20 上映并入获成功 从此开 赔到后来的。龙雪龙。科学起电磁炮。等热番,

· TAFI 的尋應可期长井龙雪功不可投

钉宫理惠是隶属于Im Enterprise 的女声优,经常扮演傲娇或萌属性角色。钉宫在ICSTAFF主役了不下六部动画、可。 ICSTAFF 維用声优。并且著名的钉宫四萌出自于LC.STAFF 的动画,直接导致了钉宫块的。 允行,所以说ICSTAFF 捧红了钉宫理惠一点也几分,而且钉宫理惠也用自己优秀的演绎为、、AFF 的动画增光感彩



"在战场的李爱故事中,少年少女们该何去可从。



\* 钉宫理惠与 J C STAFF 的螺分可调相当深厚。

# 动画特色

下. 他

. 常为人所诟症



命 幸福日录》的15年之作 1 / 元 所 5 《中 中 15 元 章 1 不论在男生还是女生中人与都有点

### 一代表作

少女革命

原本重新

水钢双机工

DA DAIDAI

暖之ま發

静生于烟

的。专案用大王

推理之绊

事士子語 零

一骑为手

真月境月姬

老师的匠司

是。起的就事

星印驾驶员

我们的心境

Man Tri Durance

我的太太是魔法少女

LOVELESS

极上生徒会

競爭者 维達的亚甲亚 神的记事本 在盛夏等待 櫻花庄的宠物女孩 变态于子与不笑猫 金色时光 iove starge 选择的录卷 ◆IX()た'。



1《很容認心》是An plex 还在 SPE 时代的重要投资 无论口碑好坏,系列作品都有他们的参与

### 公司历史



焼き<mark>す有点などは、風味 ↑T</mark>○ 垂直と、 \* 1雪牛 自曲× -全を復う 的な画髪細。

而在 SPE 年代他们最成功的经一位 111



- 空 ナ [5円 8 条を支 | 新保法 | 己和 Ang pa 而元 \* - 声音を小面。



\*有中岛新潟的本色出資 \*AFA\* 的电影数据为真人 动画电影之有的性性



\*《Angel Beats!》是 Anplex 一项重要的联合企划,优秀的商业运作不但译红了这部片子 更推出了 LISA 这位歌音

101

ARTHUR DESIGNATION

999年

150년,

. . . . . .

65.24 et

与此同时 Aniplex 也没有忘记拓展旗下的动 漫业务。在与ufotable合作《空之境界 和 Fate/ Zero》的同时,双方还就动画相关的小说。 成了合作关系、由 Arup.ex 协助发行动画相关的 轻小说。

### 公司成员

2005 年担任出任 Anipiex 的量 , \_\_\_ ... \_ 是公司的法人代表之一, 在公司申负责管理和 企划。参与了《晴天小猪》《地狱少女》·易 目友人帐· 罪恶王冠· 等多部作品的企划 I 作。参与仓、建了 A-1 Pictures 并兼任 A-1 的執行 常务。2010年他升职成为A1的董事会19 但在 2012 年 9 月退出了 Aniplex,加入了日本著 名的民营音像公司 avex。不过在离开 Aniplex 之 星他还经常参与动画的企划工作,如 钻石士牌。 ・ 野長神》等。

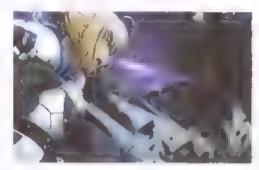
買与以一部

2002年成为日本条尼音乐准事会。 过主要负责非音乐方面的企划工作、为公司扩张 东京的业务起到重要作用。2006年成为 An plex 的获人代表并参与众多动画的企场工作。如 莹 、之森,、黑执事》《化物语》《刀语》等

本名织部里 5年在高中盯就成 立播滚乐队 CHUCKY 并担任主唱。2008年 CHUCKY 解 散, LISA 参 与 由 Parking Out 和 ove is Same All 组成的新乐队中担任主唱。其艺 名 LiSA 也是由 Love ts Same A. 缩写面来

在 朝画 《Angel Beats》 中 她 以配 中 少 女 Yu. 的身份发行了《Thousand Enemies》 Untile Braver》、最重要的宝物 -Yurfina, ver -> 一张里 由。后来又以属中權滚乐队 Girs Dea Monster 的名义发行了一张专辑 'Keep Th Trats! を辑中13 首歌均是由她演唱、其籍有爆发力的 歌声给观众留下了深刻印象。随后她就加入茅 尼音乐旗下。并活跃在 Amplex 参与的多部动用 中。她为动画演唱的多首 OP 都在日本公信榜上

拿到了非常可喜的。 - /, 16个月, ( : )



《Fate, Zero》的超精良制作少不了 An piex 背后的资

# 主要参与动画运营方式

因为 Aniplex 并不制作作品, 所以在此就无 云介绍其作品风格。这里主要介绍 下其参与 动画制作和推广的几种方式

I 由 An plex 制作委员会企划项目并出资 扩摄。这类作品的特征是在动画的 STAFF 中 Aniplex 处于第一位。而 An plex 也就现所当然分 



1 H 1

动画之后的光碟发售也会冠有 Amplex 的名字, 有时也会出现 SONY MUSIC 的标志。此类作品 包括、Fate/Zero》 磁丛少女小圆 和/ 化物语 等

- 3 因为 Amplex 是音乐公司出身,所以他们 最拿手的还是音乐制作发行方面的运作。他们 参与动画的一种方法 可对画的主题 曲或周边原声 CD的 心理测量者 上些好听的单曲者 、 。



\*An piex 的操作下《钢之炼金术师》从一部单纯的动画 上升力一个畅易品牌

然 Amplex 不直接参与动画的制作, 可包含个商标中品的动画质与不是比如为 例为有着可靠的资金支持。而 Amplex 在投资 中世多寻找实力雄厚的软件,比如 SUNRISE 和 BONES。作为音乐公司他们推下也有众多歌手。 概至 SONY 首集世 一 首信用 Amplex 投资的作品 来宣传自己的艺人。所以有 Ample 一 与的作品 上地有中色的主题曲

#### 一代表作

· 基、、注

天配

好物性

(p) 1 1 1 = 1

77 F

gTI-

**李、绮里你被别是** 

+71 1

有一点

10 1 17

Anne Reals

刀剑神感。

性 1.3年 海 可带

At re的女性确立

更成的特別学

Fate Zero

ALCIN DAH ZERG

点都动画全称为京都 Animation, 广大爱好 大成各种人 禁止 1 1 1 1 1 1985年、但这家公司的成立还要追溯到更 早的1981年。那时为了生计曾经在虫 Production 7. 1. 作。1 \*\* 历的八田阳子。联合局目等 s i E 妇成立了一间小小的 I 作室、专门为 WANDE 和尼之子公司的外旬动间进行上色 T 作。她们甚至背参生。 [4] 扩 安本 等动画的 制作。但因为支行大人、后。其名字也未出现在 STAFF 中 / j 、 、 ハ 」、婚后他们搬泵到 京都"之下、《11公》。宁从"京都动田 大 1 在 1年, 台 1



1"穿都脸"泛滥的开始。没有凶柔,没有盗窃、充满着 育針爱情的推理故事。

## 公司历史

.985 年刚刚成立的京都动画还是以上色为 主要工作、到1986年才成立作画部、接受其 他公司的邀请协助制作动画。1987年龙之子的 道作品。 \* 1.作品的制片人石 | 光久也是后 來 Production LG 公司的创始人。

从 1985 年到 1990 年京都动画'点 \*\* 1、 为 家、丝 动 形式 1、 为往 7月行动面的作 新、Fr、新用、银矿等等用作。其一级美元集 黑的弄衣裙 等作品的制作。其较高的做工质量 得到了业内人士的好评。



如果想要锻炼自己的参肌,《全金属社·朝 Fumolitu》是 很好的选择

1999年起京都动画改组为股份制公司、从 这时起这家公司的名字也开始被部分观众所知 道。不过真正让人记住它还要说到,2003年的《全 金属狂潮 Fumoffi.》。2002 年 GONZO 将 5, 4+

的超人气轻小说《全金属狂潮》撒上走点。 虽然有着出色 3DCG 技术的 GONZO 4 , 每16 机器人动画、但其拙劣的改编能力却推立了 部又一部优秀的原作。果木、"、一金属狂潮 ■ 水平尚可、后 GONZO的"烂尾" これ 多作、水平直线下降、 た キと 気をむ 都終不可遏、最后这部作品 等仁文名文 《 完了答卷。在这部 个 前 車 1 木構以 毕之时。 ) 一 由京都动画制作的《全金11 潮 Fumoff、 社 / 生年年十二个个属狂潮 、辽东 自轻小说《篇、而 全金属狂潮 Fumoffu 则为 · 克尔高集。没有了紧张的主线故事 为了充 施"权"言言、输、广利特在空集、投""艺 \$P. 11 上,新一年广告传发办、都是这里作。 成为了校园喜剧推得的证11 人"。 起。" GONZO 制作的"正传",「中午了与介子怎么 排一点层,医一点点包括 化等流体 重氮 無血

...



1 记忆也确这个少女定格在那片蓝天之下。

金属狂潮》!"成为了大家的共识,但可惜的 是很多年过去了,在原作都已全事。在,此一、 京都动画也没有再拍摄新的《全个证证事



\*此方大神的话绝对证确,所以"老板。这个给我来三套



↑ 有团长的时光世界无比热闹!

イ E、F 、2007 E、2009 年 ( 、 ) 者、 事、 事、

·年一部的节奏将 KEY 社的另外两部催泪神 作《Kanon》和《CALNNAD》搬上炭幕。而 《CALNNAD》更是被拆分为了上下两部。有 《AIR》打下的群众基础、这两部动画的叫座自 然是板上钉钉,但同时京都动画也确实为观众 又獻上了两部经典。美丽的画面, 动听的音乐, 有笑有泪的情节, 但凡看过的人都必然会将这 两部作品留在心中。而其间京都动画还尝试了 改编四格搞笑漫画《幸运星》、诙谐的情节配 上京宫式的流行风格、也让这部小品得到了热 棒、京都动画真可谓拍啥火啥。



†《経音少女》开启了京都动画萌时代的大门

到了2009年和2010年。京都动画又用两部 《轻音少女》 统,湖。几个女孩校园中插科 打造工厂一些自乐主素、单看题村完全找不到。 大卖的要素、但京都动画硬是用一个"萌"字 丁服了世界。改编 幸运星 积累下的四格区 剧经验,《凉宫春日的忧郁》中小试牛刀的乐 队制作、即便没有大魄力的镜头也没有人能折 责这部动画的优秀。从此京都动画又带领动周



↑~次元串好、大家也要多多丰意差脏度额。

界刮起了一股萌系旋风、不光为自己的后KEI 时代定下了基调、也在周边和巡礼等等方面壁 到手软。可爱即正义,这句话被京都动画; 了'遍又 遍。

现在观看京都动画的作品已经成为了广大 **弘漫爱好者的一个习惯、《日常》《境界的**彼方 《中二病也要谈恋愛》、毎一部作品都能力他 们带来成功。而贺东招 和京都动画也准备在 《甘城光辉游乐园》中再来一次亲密合作。相 信在未来的很长一段时间中京都动间都还会引 领动画行业的潮流、让我们不停感叹: 京阿尼. 你又赢了!

### 公司成员

石原立地

公司董事之一、从大阪的专门设计学院毕 业后就加入京都动画工作室,是公司元老。加 入之初主要负责原画和绘制,直到1992年的。该 啦A梦》才开始接触演出工作、后来专职负责 演出。在京都动画进行独立从事制作活动时 : 直负责着重要职务。在关系到京都动画成名的 (A.R) 中担任监督,对于公司的成功起到了关 (律作用。

他的监督风格娴熟多变,节奏感明显 / 制作作品中经常加入一些灵光 习的要素, 比 如就是他在监督《凉宫春日的忧郁》时发现了 平野绫的随手画作、并把它加入到动画中。在 监督第二部时更称自己为"团长代理" ---- 但 偶尔也有过于前卫的举动。比如监督第二部时 就真的把无限重复的夏天重复了数集。引发了 很大的争议。

#### 

出生于日本兵库县、代代木动画制作学院 毕业。在大学期间曾为了学习和填饱肚子而四 处1, 丘, 毕业后加入了京都动画, 现任董事之 +。

刚加入京都动画时他对于作画就十分认真。 后来就参与到京都动画几乎所有的作品中。其 代表作当然就是京都动画的两部《全金属狂潮》、 通过这两部动画他和作者帮东福(成为了非常 要好的朋友, 贺东甚至将自己原作小说中新登 场机甲的命名工作交给他。关于两人合作的新 作《甘城光辉游乐园》, 在企划时期就传出了 二人因为女性角色的身材展现问题而激烈讨论 的消息,令人不得不佩服他们的性格。在《幸

最终话里和白石念一同及要的小伙伴就 有他,最后在镜头前扭伤了自己的脚……

与其摘笑的行事风格不符的是他还有很深 创音乐造诣。《凉宫春目的忧郁》第11话的插 曲 射手座之日》,还有《凉宫春目的消失》 重的部分音乐制作,都与他有关。

参与众多的动画工作,也绘制了大量的凉 ,报。她在京都动画的大量作品中都担任了 」和作画监督,现在也作为董事之一参与到 么可的经营中。

### 助画特色

京都动画的作品善了抓住时下流行的要素, 地将其融入到动画中,所以他们的作品常会 九也产生影响。《轻音少女》动画中 闪 的白色 K70,耳机就一度被炒到了天价,而京 都动画参考过的场景也都成了粉丝们巡礼的圣地。

从画面上京都动画的作品也有很高的辨识度, 也11的作品整体色调都偏暖,色彩艳丽且总有阳 。映射在角色的脸上。而另一个特点就是大家所



说的"京都脸"。这种意型发起自《轻音少女》,年轻的女监督山田尚了赋予了虎中几位姑娘圆滑的萌脸,而在随后播出的《冰菓》以及《玉子市场》等作品中这种脸型大行其道,让人总能找到《轻音少女》的影子。于是广人的动漫述就存在、夏又恨的心态将这种人设称作"京都脸"。

#### 代表作

学宝属细胞 Fumorta

A

全金属针朝 The Second Raid

伊思春日的忧郁

表示是

CAANNAD

CLANNAD~after stor /~

MUNTO

転音。女

日常

,\* I

中山病内要。产爱

五子市切

ree

**审型的"应方** 

日城光辉。存于远

BINIST & WHELL LERY & SURVEY 其中1、5、6组负责漫画改编的气篇动画制作、3、 4、9组织专注于SUNRISE 最拿手的机器人动画 而其中吴力最强的制作小组就是制作过《机动 战上高达0083 星屑的回忆》《天 之艾斯嘉科 尼»的2组。在1997年SUNR.SE的14.负与制 作了名噪一时的《星际生仔》、动止事有点台 渡边信一郎的强烈个人风格以及优秀的制作向 观众展现了"男人的浪漫"、被奉为时代的经 跑。但作为动画制片人的2组成员南雅彦录。 得这并不是《星际生仔》的全部,他感受到手



1 2014年 1月,伴随着屌丝气息浓厚的神明到来 BONES 拉开了 15 岁庆生的大幕。



"《《电丹图》一体一点器 一体一风格。充分展示了动 画这门艺术的竞点,是不可多得的佳作。

未长人公司的制作工力。这个水小门们已 与的 4-2 于是他和另外两位志同道合的制作 人作成言,引、几元利浩一同、带领2组的大丰 精锐、柱丁 11年, 于1998年10月社册成 I'M N. S. BON. ST ABILETAL SE. 他已収×个子与。意义就是要制作"有。 动画"。 是祖多纳图他们的观众就爱称其为 3 4 "

# 公司历史

风刚成立的 BONES 和其他小公司一样。 金并不宽裕,也无法马上制作属于自己的动画。 但也许是因为南椎彦等人的人格魅力、本来 多、感:生精英独立的 SUNRISE 対于 スーパク B BONLS 并没有采取打压政策。反而如自己系



弃公主《是BO、ES早年的主作《帕西亚卡朱钇》) 的 境サご令人切等 ※刻。

儿子般关爱有加、甚至以 きょっぴ えで住住 制作。于是 BONES 接手的第一年 さんしゃ SUNRISE 制作剧场版《天空之艾斯。。科 ! , 在这部作品的 STAFF 中制作公司 / 人方: BONES 这个名字、是他们难得的第一步。伴随 着这次成功他们又与SUNRISE 合作了《宇宙牛 仔天国之扉》,这部作品的素质在世界范围内 都 1: 「好」。然后双方又合作缔造了 SF 动画 11 m 上作《翼神传说》,尤其在负责剧场版 草神传说多几变奏曲》时, BONES 按照自己



1。"吾以卑古关部,小文多女性观众开始长宝 BONE" 無主或最高的女性中动画是 BONES 的拿手好戏



■ 契約者》是BONES 个重要的原创系列。很多
明持者授集的推出

在经历了为目升打工的目子之后, BONES 三妇发展自己的原创和改编作品。这期间他 (1) 作号 (A种形) / (1) 特, 医条件 · 、 这样的小说改编动画。但《狼雨》 > さ . 作 ない会計 しょ付きだ --- 得广大观众的关注。就在这时 BONES 1元、 胸ノ畑 大 イイ 台, ↓ 仁 六人执漫雨。 '自. " 姨" 。 不,人只有一个取力的"进走"人之动。 夏画只有5个单行本的内容、很多谜团 解等、选择将这样一部没有结局的。 七, 支极大的决心和勇气。但原作中 页" ,理、文多里克兄弟那种不屈 · 4、 心触动了南雅彦。《钢之炼金术

颜色艳丽千净的画面, 气势恢宏的配乐, 热血的发展, 深刻的主题, 《钢之炼金术师 具备了一切成为一流动画的要素。于是从 2003 1年之后的 2005 年都是属于《钢炼》的年代,



\* 多、後、的レ年任数年里都「本導圈染上了(網炼)的 色彩<sub>で</sub>

。赶系了他最信赖的一位机械设计师河森 · . 开始了他的机甲动画梦。在起用人员方面, 除了 河森王治之外、监督、人设等主要人员南雅彦都 人胆地起用了新人, 力求创作 部不 样的作品 f 是在 2005 年《交响诗篇》IL式公布,起初作为 原创动画《交响诗篇》只能靠打出河森 · 、 1 。 号来吸引服球。机器人在空中玩骨板这种方式似。 道的设定也引发了不小的议论。动画播出后。 BONES 的制作、《交响诗篇》(1.2精云、复版 到 10 年后的今天看也依然是 TV 动画的佼佼者。 开始觉得欠缺美感的人设随着动画的深入4、人 · · · 到了一种亲切感。在故事上虽然《交响诗篇》 。 部 51 集的年番,整个故事在叙述上却没有 丝毫的拖沓。并且高潮不断。充满对人和人性的 反思。借用现实社会中历史事件的名字"爱之夏"、 、人場執毛と\*、イー作じん所子主名と「一枝」 篇》这些设定又拉伸了动画的整体深度。在一部 动画中和谐领导。《ジー》 き、いき、八年 文祠 · 前 文, 4, 花人打田印, 1 杉野 "1. · 尽,全力争取。若是如此,终有所获。"这是 交响诗篇》中的频 ト 、 このへい しょ 最好的宣言。《交响诗篇》作为一部原气。。 获得了巨大的成功。从这时起很多观众开始喜欢 上这家公司。"少量精品"成了大家对骨头社的 致评价, BONES 这个名字也成了动画界一个响 当当的牌子。



\* 新国的 | 冬晌芳篇 | 最大温度影响 \* ...\* BONES 原料 \* 鼠 低风格 | \* 変 | 毎 | がら外星を物代系子的設備感动。很多人

自《交响寺篇》成功后,骨头社进入了一 《竹·女展期,在这期间它以一年3部左右的 速度尝试着各类作品。2006年他们制作了《樱

未来都市 No 6》《绝国的暴风雨》等很多 品都成为了! 起的住作



· 美 年与第一女 后極效世界 在勇文才争术的《楚园的暴风雨》通过BONES的动画使原作中的角色更具魅力

不过在这个时期 BONES 也并非。← 。← 风顺水。2008年敢于尝试新鲜事物的他们。\*\*。 是一种之气激清。为 PSN 网络平台制作了第 4. · 网络销售的动画 《亡念的扎姆德》。 ~ 尼斯提供的播放平台给了这部动画非常好的 与11个女的 HD 画面。但在欣赏过美丽的画面 これ、《亡念的扎姆德》却没有上告故事リリ、、 可能是迫于篇幅的原因、本来有着1世」。 啊诗篇》的世界观、但却过于难懂。《交响、》 篇》胜在了探入浅出、即使不去追寻过、广复 □ 1 故事、但 、 会的扎姆德△见让人 → 等水。 「、ツ x 不上経典」は「作っせた」「長生妖化」 制作意义的留在了动周制件的历史里。2012年。 想表示 交响诗篇》的名号中榨取剩余价值的 B. V. Silita了其母語 交响诗篇 AO》。但除 了画面和标器人,这部作品真的很难和当年的 交响诗篇》看齐, 就连故事联系看起来也有 避全年 "然对于自身们第二个作品的 王前。 对不了故事。今年一己的《春》文字诗篇。在一

名字反而是最大的败笔吧。 交响诗篇》过, 经典。如果《AO》是一部和一方(1点、 、 )+: 、元 『阅对经典的延行 大いりん』な 、加了一封制不列要。1114 11. 4 美就告诉他们舍弃『1, 亡 しゃ スイ 人以

随着 2014 年的到来。かいい したっこく 凡的 15年、为了纪念这个特殊的 1 产、他们 - 自由丹迪》・地球队长× 柏加二大ド・カ聯 NOT 在这里农他们生日华。、并希望 专来还有更多"有骨气"的作品。

### 公司成员

一个艺艺、大学、施艺术、、"专工、本 ・ 人 ・ と后他就直接加入 SUNRISE、 L L L L L 作。从成立 BUNES 之后 · 自 1. 人代表、在公司的、四制作中也、外人 

1963年7月15日出生、和南雅彦一样、 重县出生。高中毕业后本来从事精光仪器 方面的工作。后来看过了《超时空要塞 □ 5从事动画行业、于是在公司上班 1 年熟辞 设计学院名占屋分校学习, 在动画《亚 、物设计 1 1 但因为后来的变动而全部作 えー 在与南雅 多、J BONES 之后担任公司董 ■ 「要负」。 明和作画监督方面的工作、几 . 参与了 BONES 制作的所有动画

#### - L. (II.

1 tx x x 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 . . . C能主 BON 1517 , 多次十二学 10 1 . 作人 动 主 多。然后人物门

"我们我们,"先是现在的NYT,1、对一个主义 华、严重心。动、加土、一作品。人物勾线都。 +分明显 从作品风格上进。故事无论是世界观 还是人物勃测都很有深度, 非常注重描写角色的 心理变化 这只能就是骨头社内在的"骨头精神" 看点的动画 必须万观众带来思考,这是他们生。 作动画的 个根本出发点。



ftr BONES更适合物其动画化了

#### 一代丟作

P.

W. 异心 主

钢兰炼金术师

阿干馬 黑之契约者

和之统皇太师FA 未平紅市 No 6 三选的基际质

# **3.2.6 SUNRISE**

#### 成立背景

20 世纪 ,年代,由 Production 面 备解数 而原属虫 Production 的员 1 与纷出来创业,其中一部分组成了叫作"SUNRISE 艺术 作室的动画团体。新成立的团体由于经费不足,便与另一媒体东北新社进行合作,以协力的名义参与制作。这段时间,SUNRISE 的许多作品都是打着东北新设的商标的。直到 1976 年,上溪渐丰的 SUNRISE 才从东北新社独立出来,开始独立的动风创作。

#### 公司历史

在成立之初、由于资金包 V, 银一的《各作权的预算、所以 SUNRISE 直接瞄准了 )、。 市场



等一部 具有富野由悠季的高达,《机动战士高达 0080 □袋里的战争》。

#### **人的最佳的制作机器人动画的公司**

说到 SUNRISE 就不得不提高决系列。初代 63.4的巨人回响使得续集的制作成 3.6 % 足 SUNR.SE 在 1985 1988 【年间连续141 】 功战七名乌。 机动战士 1.77 上站 如今 类作品 在時間 机 1、1 · · ぬ戯せん マモ シビー・ウス多くり イー 全新作而上剪辑 - 微版「下文」 剧场版动画。也 ↓ し・技术ネー、同于風场版。然而巨大的 受急, 对柳枝一个。 | 推 (本 等) 了是( 品在商工工取得为制度或为 口其中有名人 2 1 L L 1 1. 485 1 1. 1. 1 L 4 " 4 气 + 1、机器人动画的赞助商单领撤查, 点。 人动画制作公司相继退厂或领域、八、八、八、 FF JBAN, AI 年级是新平式4 平规无他法、 1 核豆崎 と 的 SUNRISE 无力再去制作居。 场质, L推入免在TV 成的花铺, 只能暂时以 (MA \* 120 日) 一系与推上「严。最效阵、 是1.70 f. 1t 。 48 目表 1 86年 メン・、的監督不再是富野由悠季、机体设定 二°C全翻新。而脚本则是当时 GAINAX 的核心 之一,以《王立宇宙军》小有名气的山贺博之 説は郭 OVA 有里程碑的意义 -点也不らけ、ご 鲜明地表达了高达系列多年来坚持的现象。《 倾向、将关、"放工成争"下"工人之上、标 · 新工产部 《和不订头》, 此人行, 雨箱 文 了信 " 姓 依 化将战争 E 直入和效常 、 於地 衣机 、注, 对, 不统附是广坡作作;九 压此肩的。

在《机动战士高达 0080 口袋里的战争》获得盛赞后的 90 年代初,SUNRISE 寻回信心,重振旗鼓,为了纪念初代高达剧场版推出 10 周年,请回初代高达的原作班底,推出新的高达剧场版《高达 F91》。可惜 1 是中不逢时,泡水水 4 斤削 4 个低迷和因",崎敏事件" 4 个低潮的动漫产业都让 SUNRISE 有心无力。但是

1993-1996年。由 SUNRISE 制作的《机动武斗1/1 富大》《新机动战记高达W》《机动新压约点》 \ 因精美的机体、人设和精彩的剧情成就了最 经典的高达一部曲、称为"平成品"。 当期" SUNR SF 对晶质的坚持可见一瑚

A. 19

, fl

. . (, )

t a.

, ÷

21,

.. Jr y

到了2002-2003年。高达系列及1、巨 人的变化、 \* 年 SUNRISF 制 / III SEED》将原本注重战争心理的。 转变为 [ 、物 ] 扩照产售自由达。还部企品就了股口打 · , , , 最付助助作品、年度最佳 TV 动用作 双指大"。



また SFED 》的续点《富太 SEED DEST NY》是 · 不行不扣的"高达偶像制"



高达 SEED》是高达系列中的一个异类。它不仅拓宽 了高庆系列的观众群,更引发了高达系列的剧烈变化。

息的现象, YTT 花8 (代十高水系列和 字 战舰大和号》带来的机战热潮将机器人动画 推向了巅峰、而被 BANDAI 收购的 SUNRISE 因 力等收入赚得盆满钵满、SUNRISE 能成为仅 F东映的第三大动画制作公司, BANDAI 的 2人功不可,之。

其实除了机器人动画、SUNRISE 在转型上 , 故足了功夫, 涉足了各个领域, 而且都取得

. 作声1. 块线 1987年。SUNRISE公司内部改 人、引力生负责不同的动曲类型。而改具、年、 也就是 1987年、SUNRISE 的第一部非机器人功 转型的漫漫长路。

这其中值得 提的 L, 1988 年 SUNAISE 和 BANDAI 制作了 邻原包 TV 动画《星际牛 仔》, 这部动画是日本动画与欧美风格相融合 的首次尝试。管野洋子的配乐更是锦上添花 负责制作的是公司中最强的第2组,成员中有 南雅孝、逢坂浩司和川元利浩。正是以此为契机、 第2组目后独立成立了BONES。而SUNRISE与 BONES 的友好关系也传为一段佳话

进入 21 世纪 SUNRISE 依然顺 潮流振制 作了以美少女或萌为主题的作品。更难得的是。 SUNRISE 注重剧情和战斗场面并重的风格吸引 了大批死忠粉



↑ 凭借着精彩的剧情和精良的制作。《犬夜叉》在观众中 获得了极高的人气。

2000 年的《犬夜叉》 止 SUNRISE 直接跻身 动画制作公司前列: 2004年的《舞-H.ME》直 接开了动侧界百合的先例; 2006年的《银魂》 连载多年质量始终如一; 2006年《Code Geass 反叛的鲁路修》除了出色的人设和剧情, 更造 就了谷口悟朗和大河内一楼这一对鱼 作 香料

2011年《境界线上的地+线 是轻小说改 编作品中的良心之作,战斗场面非常精彩。2013 年《革命机 Valvrave》, 回归机战的 SUNRISE 驾轻就购。

LL ISCARISE 共给我们更多的精彩。

# 公司成

矢 立肇 并不是一个人的名字。而是 SUNRISE 企划本部的集体笔名。截至 2014 年。 共有 1个人使用过。初代矢立肇是高达系列的 第 代制片人长滨忠夫。他在虫 Production 和 SUNRISE 成立初期均做出了巨大贡献。可惜在 。 达热潮即将到来的时候突然病逝。为了"人 季列的发展, "代矢立肇高桥良辅默默上任, 性长了一代的遗志。这次矢立肇交替, 外界知



《高智能为程式》是SINRSE 旗下的创造团体失力等 的 部经典之下。

直的人需要儿儿 矢立筆在高达《网络束后本 备受外界的期待,所以就一直沿用下来,形成 了SUNRISE 的原作只有"矢立掌"的传统。第 代矢立肇仍在创作中, 他比较知名的作品是 高达 SEED

宮野由悠季 。 1 1/4 日本著と小田 监督、作词家、 55、 等夕1 , 野 、1 " 被称为"高达之父"。富野由悠季与SUNRISE 的第一次合作正是 1977 年的《无敌超人赞波》

而富野由悠季正是在这个时候以动画监督的身 份为人所熟知。1979年的《机功战七高达》更 是让他一跃成为动画界最知名的监督。尔昌山 野由悠季又陆续监督了《机动战十·Z高达》《机 动战主高达 22》《机动战上高达 迹袭的夏』 等名作。但是生于1941年。几乎见证了日本动 四整个发展史的富野 L 悠季、对 1 自己的作品 只有周边受到欢迎的事实很是不适。 度认为 "机器人动画就只是 30 分钟的玩具广告"。 1 是在《机功战上V高达》之后。富野由悠季系 争淡出了 トム・ケッター

富野的悠季在一个系列的历史上是居功至 伟的、甚至在机器人作品的历史上都是功不可 没的、比如在2013年好菜均科幻巨制、环太平洋 的片尾致敬名单中、就有富野由悠季的名字

人, 引, 邮男生于 1947年, 是最早在动画作 品中作机械设计的专业机械设计师。大河原邦 1 是原龙之子工作室成员,龙乙子发掘了他机 饭 丈, 上的才华。加上机械热潮的到来, 使他 有个厂和机会去研究学习。他最初为人所知的 设计是《机动战上商达》中登记了: 5、、



大马厚斯里耳以克是机械设计的一代,师 他最计的作 品乗り美味和コ洞性

的设计。就算高达的监督换了又换 ( 至是可 以在 STAFF 的机械设定一档里找到人河原邦男 的名字。高达的平成一部曲、可以说是大河中 **邦男巨大机器人设计生涯的一大高峰** 

高桥良辅牛丁1943年。1965年进入虫 Production

虫 Production 倒闭后,在 SURISE 制作的作品中担任监督或脚本。高桥良辅是第二代的矢章个,他风格神秘又很严谨,在业界广受好。,

#### 动画特色



· 鲁路修》取得了巨大的成功。SUNR SE 超热打 专一了续作。同样大受好评。

但是说到 SUNRISE 的动画特色,还是要把善于描绘机器人和机器人战斗排存第一位,其次才是对改编作品可以抓到核心,原创在故事和人物设计上很有创新,剧情不落俗套等

起,现在的SUNRISE 与机器人动画。起冉冉月起,现在的SUNRISE 仍然位于一线动画制作公司,机器人动画的辉煌何时会回归、只要 SUNRISE 还在做机器人动画,我们就可以拭目以过

H Br Mr を 日本を行す

有意大角 XENOCLOSSIA 物态的数数像 R2 子高中生的日常 可读世界 LoveLive 星心机 vaivrave

### 成立背景

.980 年代 早期 成 立 的 Dacon Film 是 GAINAX 的前身,包始成员包括冈田斗司夫、 庵野秀明、贞本义行、赤井孝美和樋口真嗣等人。 这个团队的成员此前都只是动漫爱好者,因不 满足于只制作同人作品而走到一起。他们的第

份工作便是为 1981 年第 20 届日本科幻大会礼,作开幕动画短片,几个年轻人野心勃勃却因为技术等方面的不足,成品十分粗糙。到了 1983年,第 22 届日本科幻大会他们又得到了同样的木工。这 次他们制作了规模更大的开幕短片,充 12 显示出了自己的成长和才华。工作室于 1982 年 11 见夕为(AINAX、"Gaina"这一来自于云作礼方。 等人为"与'木'",而代表未知的义更 地不了有限,能



1 (吊帶床天使) 这种兼具美援和日姜的风格可谓独树一帜。

另外,由于组织成员都是"御宅族"的下京、 公司作品中常有大量的提他或敛敬,因而又被 称为"御宅公司"或"宅社"。

### 公司历史

说起 GAINAX 的历史, 可以简单概括为 "欠债还钱, 人走茶凉"



本由于当时的票房修不思睹。《王立宇宙军》址 GA NAX 陷入了经济危机

这部《土立宇宙军》既是 GAINAX 的开山 /11、巨"、AINAX 的翡梦。1987年上映的《王 立宇宙军》,因精细的制作致使制作经费是惊人 的 8 亿日元,但情节的枯燥和剧场版市场的走向 等问题导致其票房收入只有 3 亿 4700 万日元。从 此 GAINAX 开始了其传奇的 15 年还债之旅。

GAINAX 本打算制作完《王立宇宙军》就 解散, 但庞大的债务让其不得不维持下去

1988年,GAINAX的第一部1、小画、也 是庵野秀明初任监督的处女座《长跃巅峰》上映 这部动画中对剧情的紧凑处理,人物刻画的组 腻、音乐的壮阔、都使其成为动画经典中不可 或缺的一部,庵野秀明的监督风格也初步形成。

20世纪90年代《蓝宝石之谜》上映,



蓝宝石之谜》这部作品有着非常深刻的内涵,是 AX重要的代表作之一。

到 1994 年, 尽 "GAINAX 制作的各种剧 、 I OVA 取得了効因界与动漫迷的认可和爱

这部作品曾因投资不足而险些胎死腹中、 首先是 GAINAX 自身精益求精的制作方式让投 个等上方、亿 其条便之 时迁值机器人动所 的低落期、而且《新世纪福音战士》が計断体 全制的与使徒战斗的模式让人元 \* 1、被弓 可是 GAINAN 1 . 1 1 - 朝幼典制作刊セッド 11 10 经费完成了这部动画的制作。 新 , 什么起诉成上 的地位已经不需数还, 它是很 少的能力起至龄最人规模讨论的动画, 说它是 日本动画的分水岭也好,说它是机器人动画史 的,等一次冲击也好,其意识流的表现手法, , 教者, 意同的引进。人物设定上的创新等。 不可估量的影响。GAINAX 也凭借着《新世纪 福音战上》摆脱了债务危机,甚至到2014年为止, 新世纪福音战士》相关的收入仍然是公司的 1要收入来源。但随着监督施野秀明于2006年 大定成立新动画公司 Studio Khara, GAINAX 对

1件人、 由乙基、 甲参与、 医跃敏峰 新 性记得 成 》 等名作的监督鹤卷和战开始 及 力 ( 2000—2001 年,由鹤卷和哉监督、 、AINAX F仓., 总共6卷 OVA 的《FLCL》发表 这部作品充满 GAINAX 的标志, 贞本义行的人 设、人 了( 产的剧情, 出于仓料门间 即转换、 人对性破灰印, 资用,包括叫好不叫座的扩集 至外 与 新性心緒音战士》相比,知名支不是 1、1、1、1、1,4,4本得到很大回响。许多资深漫 迷心中《FLCL》是不亚于《新世纪福音战士》 的存在。

新 《·福音战士》的制作只保留协力之名。

在 GAINAX 成立 20 周年之际, 《飞跃巅峰 2》 发表了。由庵野秀明监督, 1988 年发表的作 品《飞跃巅峰》代表了GAINAX前半的传奇。 而鹤卷和哉续写了这一传奇并为其画上了圆满 的句号,让这份跨越了一万两千年的友情,持 续了一万两千年的奇迹无憾地谢幕。而庵野秀 明与GAINAX的羁绊也在2006年,以庵野秀明 的独立谢幕了。

某种意义上,如今的GONZO、Khara、TRIGGER等著名制作动画公司就像是GAINAX的孩子一样。有一种说法是"庵野秀明带走了GAINAX的灵魂,今石洋之带走了GAINAX的血肉"。

现在的 GAINAX 几乎失去了所有初创时期的主要成员,也没有了曾经那样的辉煌,如何找到定位,找准发展方向将是这个曾经战绩赫赫、 天才云集的老牌制作公司要面对的首要问题。

### 公司成员

医野蚕形

庵野秀明生于1960年,是日本著名的动画监督、企业家、剧本家。曾于GAINAX 担任企划和监督,离开GAINAX 后创立动画制作公司Khara,现任 Khara 董事长。妻子是著名漫画家安野梦洋子。由她的漫画改编的《监督不行届》讲述的就是庵野秀明与她的日常生活。由此可窥真正的动漫宅的生活状态。

施野秀明作为动世界新人时就参与了《超 时空要塞》《风之谷》等大作的设计工作。加 A GAINAX 后,作为《王立宇宙军》的特效益 督,参与了GAINAX第一部作品的制作。此后, 庵野秀明掌管着 GAINAX 的大部分作品,成为 了真王意义上的 GAINAX 的首席监督。但《新 世纪福音战士》之前的作品,商业上的失败也 使庵野秀明在拍摄完《蓝宝石之迷》后沉寂了 "段时间。

庵野秀明特别擅长爆炸场面,作为爆炸场 面的原画师,他画的爆炸场面的主要特点是爆 炸的一瞬间会使用喷枪扫出的高速冲击波残影 和溅射时间特别长的细腻碎片,这种爆炸被称 为"庵野爆炸"。

今石羊之

今石洋之生于1971年,大学毕业就加入了GAINAX。初期参与了《新世纪福音战 t》《彼 男彼女的事情》等TV 动吧的制作。后期开始指 导影片。其作品《天兀突破》因使用了崭新的 干法和新颖的构想,获得了2007年召开的12回 神户动画节的个人奖,还得到了2007年文化厅 Media 艺术祭动漫部门优秀奖、东京国际动漫节2008第7回动画评申电视部 J优秀奖和个人奖。 其风格受金田伊功的影响颇深。

2011年,今石洋之商开 GAINAX, 并且带 走了《天元突破》的制作团队, 与大家雅彦成 立新功町公司 TRIGGER。

# INVIT

贞本义行生于1962年,是日本著名的动阿制作人、漫画家和人设师。大学毕业后,贞本义行就加入了GAINAX。在公司处女作中担任人物设计和作画监督。后又有《飞跃巅峰》《蓝宝石之谜》《新世纪福音战士》等。GAINAX巅峰时期的作品几乎都由贞本义行来担任人设。除了GAINAX,细田守等著名动画电影监督似乎也偏爱贞本义行,《穿越时空的少女》《狼的孩子雨和雪》《夏日大作战》都是叫好又叫座的作品。

贞本义行虽然漫画和插画作品不是很多, 但识别度很高,而且凡是其作的插画,必有"Y.S" 的答名。 x1+1+0) #

生于1984年的冈田斗司夫,是GAINAX的第一任社长,也是东京大学的讲师。他曾被称为"御宅领导人"。GAINAX初期的大部分作品冈田斗司夫都有参与。1992年第一次人员流失时,冈田斗司夫辞职,虽然原因不明,但其现在任为GAINAX的最大股东。

现在多作为学者和演说家活动,其在新宿 "Loft Plus One"的座谈会上指出"御宅族已死", 引起相当大的国响。

·请 ]直和。

樋口真嗣生于1965年,是著名的动画监督 · 彩篇臂。1984年,在制作特摄片《八岐大蛇 逆袭》时结识庞野秀明,继向加入GAINAX。

当了 GAINAX 早期的诸多作品,在 1992 年, 当开 GAINAX 与村滨章司成立了动四制作公司 GONZO,同时开始了自己的电影监督事业。

樋口真嗣不论在动而界还是电影界均以高 超的视觉表现而闻名。

他在指导电影的同时也没有放弃对动画的 热爱,并且私卜其与庵野秀明一直保持着良好 . 无怪乎 2006 年他再度出止为庵野秀明 EVANGELION 新剧场版: 序》绘制了

## 动画特色

GAINAX 的动画以颠覆传统和实验性闻名,

, 人、司有些脱离原作, 不着边际。其一

J、AINAX 本身的企划、演出、监督等比 他公司有个性;其 之人可提信 。《人》 每多职,比如作画的可以写。本 这类异议了

人在多方面都有涉猎,从而各方面要求过 直接导致了经费的不足。经费的不足也造 GAINAX 的另一个特点,那就是缩减动回 整效来缩减预算。这一点使 GAINAX 段时期 与自名报籍。

GAINAX 自身的原创性也是其一人看点。 但遊野秀明等人离开后, GAINAX 的原创性和 輕彩程度人不如前。



「《天元突破红莲螺岩》是《新世纪福音战士》后、 GAINAX 的又一次世代作品。

#### 作先作

]未历字式 "原"布

盘主有之 \*

新世紀福寿飯士

4年新計畫 2

医工女员专

第九女管家 - 更专问的 子物

医甲甲甲基夫明氏征

表点: 王. 主

▼元·城田區(46)

F 如 持

rtg年#未平安

丹生的女子书。

節号字等发长

特科特研究内内特拉女子家院 季科C3

知さ、女人は

F 4 117

化部 福建。

制主体的专情

· 基本(4年) 新专

FLCI

Re 翻测战力

王空宝的车

新一点中国的主题。不敬 死与新生 新世纪孙章弘主属所版 THE B1 D O ENALGEL ON

**しばい 過名 といかすり合体別地点** 

医外肋关节突吸红盖喷汽红草。

西西服 医元常皮肤氏脓肿 螺形片

## 成立背景

众所周知的 Amplex 是日本索尼音乐旗下的一家动画游戏相关产业公司,但因为琐事缠身,不可能完全独立出来做动画。但日本动画产业蒸蒸日上,尤其是 2001 2005 年这段时间,动画小的混和信柜比以在更是人幅变换并一点分一样变的 An pex 还意义。 可稳定于和显品质的公司来与一种作对码,A Rtures 就此上式点。

在 Aniplex 的帮助下, A-1 Picture 从成立至, 发展, 以及相关业务等方面都要比其他一些公司更加迅速和有效率。同时他们也包揽了10多名作, 让许多监督和声优成为其公司的, 让人



\*2011年让A \*\*Proturos 名利双收的《我们仍未知道那天所看见的花的名字》。

### 公司历史

A-1 Pictures 公司拥有员工60多名,社长是胜股英夫。作为一个新兴公司,A-1 Pictures 并没有什么值得称道的历史,他们的情况很特殊公司几乎只有作画人员和一些后勤特本《《大印制作班底,并不像其他人公司具有固定而且稳定的监督团队。作为一个新兴动画公司,A-1 Pictures 每 5人才。就算到现在,A 1 Pictures 也没有真正算得上当家的监督,或者稳定的制作

述队。制作的动画大部分都。表示(^\*')「 而山本宽监督也是因为和引行动。」申户 户后、才开始和 A 」 世界 ☆ (1) \*\*。

但是A-1 Pictures 作人社"。 化势 · ... 易见的。A-1 Pictures F 2005年成立,和 些老 牌动画公司比,确实算是相当年轻。在日本,一般的动画公司成立都会先从别或公司。 · ... 些工作来慢慢壮大自己,A-1 Pictures 最初也是 这样的,但它的发展速 2 么 令 《 1 舌 》 。 这家仅仅成立了两年的动画公司。 是 一 。 ... 电视电路作 部动画了。和其他动画公司相比, 、 到 2006年 年的动画外包经历,是 一个



暂的过程。这一切都是因为有 Amplex 在背后支持。首先从制作人来说、A 1 Pictures 不需要费心寻找制作人,因为公司本身就是企划型的、制作人比比皆是。解决了制作人的问题,赞助商的问题自然也不用 A-1 Pictures 发愁。同时 An.plex 在偶像声优歌手方面的资源也相当充足,更重要的是,动四制作的主导权被牢牢地掌控在了公司手里,宣传和贩售周边的收益也由公司占了大头。Amp.ex 在力所能及的各个方面为 A-1 Pictures 的发展铺平了道路,试问之前哪个动画公司能在成立初期就有这么好的条件。但是这也注定了 A-1 Pictures 这家动四公司彻头彻尾的商业化性质,是这个动画商业化时代下最典型的产物

A-1 Pictures 虽然缺乏人才,但毕竟财力雄 同时还将 SUNRISE 的老 ft (\* \*\*)。 公司担任董事。植田益朗有人脉、有5 ( J电业界非常吃得开。所以 A-1 Pictures ( \* )、 司内部人才少、但是真。可用的人还是不生。

.t.(x) / .r 多优秀的改编作品, ・ ヤ、 だみせ : (作也非常 , "了讲谈社的漫画赏。还被文 マル・1 ま为"日本艺术 100 选"。有人 评价这是 2000 年以来最出色的棒球漫画

1 人ご上引发了パンパー。 ここで 人 い点活题的 A-1 Pictures 就列へ。

拿到好的原作后 A 1 Pictures 在制作人选 )面也没有马虎、找来了水品努和黑田洋介助 因为漫画原作本身就有着广泛的读者群。 加上动画本身的制作也十分精良。不由意外 二、为了当年的优秀动画之一,而且在女性群 体中也获得了热烈的 こ12 ■ 2 4 4 7 □ 14 ,在功而第一个 · 女子制 心 「 ここ、主有的、和木 A I Pictures 就能

, · \_ \* 2010 年 4 月 推 出 《 上 牌 投 手 振 高呼»的第二季。遗憾的是、第一季并没有 重现第一季的辉煌、销量下跌得很多



或事基均轻松明铁的《迷湖餐厅》,走的是日常治愈可

2008年,《神雄》、黑扒事》等动画接连播出, Pictures 的人气也不断升温。由于 黑执事 、(1)、加上漫画也在连载中, 于是推出第 一样。《黑纨事》的第二季同样曹禺了错录下

初, 临口 ' n. 小, 以然复。季的铺证比小。 ~ 季 1、 # 性 1 黒执事》系列至少 ■ ■ \*! 職不赔的。2014年. A 1 Pictures 推出了 4, 执事。第一季。在女性观众中人气依然相当高



在女性群体准拥有起高人气的《黑执事》系列 如今也 是 A-1 Pictures 的權錶域。

2010年、A 1 Pictures 的一位男性职员因让 度操劳而患忧郁症自杀。这位男子2006年以』 式社员的身份进入 A-1 Pictures L作, 曾经是《十 牌投手 振臂高挥》《神雜》等多部作品的制作 负责人。根据医院的病历专上资料显示、他每 个月内至少平均有 100 个小时的加班时间。该 ! **并于2010年10月在东京都内的住宅内被发现**自 杀身亡。这条新闻在当时的日本国内外都引起 了激烈的讨论。之后 A-1 Pictures 登上了"2014 年度黑心企业大赏"的名单。这次的事件也证 明了 A-1 Pictures 确实是个极尽商业化的 在 2010 年, A-1 Pictures 一共推出了 7 %,

■ 「C高堪比 GONZO。其中有两部是续作、 部是东京电视台和 An.plex 主办的"动画力量" 企划下的原创动画。另两部作品《咎狗之血》 和《逐糊餐厅》,前者的作.周被料~克利。 正 狗之血》, 危情也十分拖拉, 最终迎来了惨败、 1 L451, 1 , 2 " ESNITE " 1. 1. 但是续作《迷糊餐厅 2》同样还是遇到了销量下 滑的问题, 好在跌幅不大

2011年。《我们仍未知道那天所看见的花 的名 成为了A-1 Pictures 的明星作品、它 的大约人智小仪因为动画本身的高素质。更是 An.plex 和 A-1 Pictures 數尽心力的企划和运作 但同时,《Fracta.e》的大败也发生存。 此次事件之后,山本宽与A 1 Pictures 分道扬镳, 令人叹息不已。除了上述作品之外,2011年的 另外两部作品《青之那蹩师》和一中之上了殿下 能取得了相当不错的成绩

2012年, A-1 Pictures 制作了6部件品, 其中以 職第 MAGI》和《月食神域》的人气最高 2013年, 作品数量增加到了9部, 在观众中的



### 成员

山本宽州生于1974年9月1日,是日本著名的动画演出家、监督。他在京都人可与好会的成员,自行生作了名为《Ressentiment》的电影,正是对庵野秀月的致敬他的毕业论义与的是关于新世纪福音成十和晚春、的评论。毕业后,他加入了京星、动画。经月数码映像开发室的工作后,转入同种下一、mana.am.Jo

1008年,山本宽在 月刊 NewType》上发表在大阪市内设立动画制作公司 Ordet、设立后就从 HAI FILM MAKFR、A-1 P.ctures 取得多份工作。公司最初以分包的的性质肯运。2008年

才与A-Pictures合作。首次参与制作热门TV动画,2010年首次独力制作单集动画 BLACk ROCK SHOOTEN

作为 A-1 Pictures 的代表取締役社长,也 是我们所说的董事长。他士要担任动画的<sup>1</sup> 人和企划人,也就是在作品决定。可之后由他 负责运行资金调配等等,有的时候节事长必 挂名也是业内的常识。我们熟悉的如一犬夜又

我女友与青梅竹马的惨烈修罗场。等等都是 由他策划并且制作的

#### 动画特色

2006年开A1P、 s和 Noside 公司合作推出了的 NHK 儿童教育动画、发条武士》、这部作品是面向低龄观众的作品、虽然知名度不算高、但是周边开发的商品却不少、充分体现了A-Pictures 创企则开发能力

由于成立的时间不长。 -1 Petures 所制作 的动画主要集中在这几年,但也上因为如此。



下腰,并 损赠高呼》是近年来相当不苦广。劝进画 A-1 Pictore 在制作上也确实成意十足

这些年才开始关注动画的国内该者反而会对它比较热恶。首先是2008年初播放的 铁腕巴迪,虽然制作也同样出色,可惜由于题材和人物设定等各方面原因,其人气度一直不上小卜,之后在2009年初又推出了第一季,同样反应一般。虽然如此,2008年还是 A 1 Pictures 的丰收年先是、神廉。的热烈反响,再来就是《黑执事的高人气》一部获得众多男性的追捧,一部将女性观众。网打尽,这两部于2008年10月同时播放的动画也就成为了A 1 Pictures 的代名同现在人们一提到 A 1 Pictures。自然就联想到这一部作品



思致了的变体,口囊环一般不足,现代的一个情风思,可以有一种不足,但是这个人,但是这个人,但是这个人,但是这个人,但是这个人,也是这个人,也是这个人,但是这个人,也是这个人,也是这个人,也是这个人,就

导致磨合期很长,所以前期经费花储较大,后 面制作周期长,员工疲惫,工资不高。少数作 品如《我们仍未知道那天所看见的花的名字 耳没有作测毁坏的原因是具经费平衡,动调并 不需要大量的特效和人力资源,所以能够自效 也平均成本

#### 一代表作

王牌授手振带基在

神槌

货场女式裤

FAIRY TAIL

对允的布条

木福餐厅

**年扩**事奉利。

益物之血

Frantale

青之祖是的

我们仍未知道和天所看心的花的名字

歌之王子殿下系列。

工像大师

钟球

丰康州事

刀剑神域

刀剑被纵

果均雅自来

富遊 MAG

我女友与青梅竹马的惨型修罗汤

找的妹妹哪有这么可觉 第一季

银之歌。

作用、略か女

发娘ももも埋。的写真

ALDNOAH ZERO

Personal the Collen AN MATION

簡半快斗

不起限女主角乌筒去

国像大师东站建立专

# 4 3.2.9 SHAFT

名 有限女性 SHAFT

F. 日本东京都杉井区 F 共草一 T B 20 乗 15 色

### 成立背景

进入20世纪70年代,日本动画的起步期一个4、25年。八、二年3、1 个6、八东映和龙之子也面临严重的人才流失。可是与此一点,一个10年,10年,一个10



· 改騙自远藤海成原作漫画的《玛利亚程典》是不折不扣 的吐槽向伸作

### 公司历史

SHAFT 的成功总结起来可以说是"鬼才"的成功。从创立初期到如日中天、SHAFT 路 了"鬼才"相伴。所以要说 SHAFT 的历史、必须从"鬼才"入手。

975年若尾博司队刚成立SHAFT,除了上色并没有其他的动画制作经验,而且资金的短缺也无法负担动画制作的风险,所以为其他公司做外包就成了最明智的选择。与若尾博司交好的富野由悠季这时已经是SUNRISE的骨干。

受他之邀, SHAFT 在 70 年代主要负责 SUNRISE 制作的《机动战上商达》和《无敌超人》系列的上色



\*\* 再写地重体主 的特丽的对日本社会 44 进工了办备 的概念 通证不足的问题 4 × 图

到 1995 年, SHAFT 独立制作的第一部动画 《十二生肖守护神》终于出炉 , "",( ) 很响, 但作为第一部 TV 作品, SHAFT 在投资 上不遗余力, 脚本是关岛真心 一回分镜的是细 田守, 作为子供向之 。 , 7 首插曲。质量和 口碑的双麻可。 。 .

到了21 °纪, SHAFT 已经制作了几部不温

JVA #J

受剧,

但是件

的现

2004年,若尾博可隐退,久保田光后继任。 SHAFI 也从此时由赛璐璐转为数码制作。久保 田光后雄心勃勃地想要独立制作动画,而此时 的新房昭之决定转投 SHAFT 名下。SHAFT 的哪 起开始了。久保田光后给了新房昭之最大的自 由,为他请来关岛真赖编写脚本,《少女革命》 的作 即监督相释启弘、渡边明夫加盟作画。《月 咏》和 OVA《柯赛特的肖像》就在如此豪华的 一下诞生了。新房盼之的风格就此定型,那 些幻灯片式的镜头拼接,色块和纯色的大胆立 阳,各种姿势各种角度的特写,为他引来了第 一批死忠粉,SHAFT 以新房昭之为核心的制作 体系也就此形成。

自 2005 年开始, SHAFT 完全摒弃外包, 进入独立制作的时代。2007年,是 SHAFT 历史性的一年,这一年 SHAFT 以新房昭之和大稻心为核心推出了一部作品,其影响力让 SHAFT 跻身 线动画制作公司的行列。第一部就是《向阳素描》。《阿兹漫画大王》带来的四格改编 热潮已经过了几年,空气系动画的制作新意也越来越少。但《向阳素描》缓慢松弛的节奏,现实照片代替背景的新意,人物性格的成功塑造和将这一切融汇贯通的最终结果,都使本作成为了空气系的最高杰作。而第一部是风格截然相反的《绝望老师》。原作者久来印康治自身就很擅长恶搞,结合当下最流行的话题内加占讽刺就是《绝望老师》最大的特色。原作中



\* 两尾球野和新房<del>帽之的光美结合成就了《化物</del>唇》驻特的风格。

2009 年是 SHAFT 里程碑式的一年,这一年 SHAFT 原创作品达到 5 部之多,而且不乏名留 青史的大作。正是这一年,SHAFT 的"鬼才" 运再度袭来,只不过这次是足以撼动整个业界的重弹。SHAFT 将无法动画化的西尾维新的作品动画化了。《化物语》横空出世。

两尾难新是一个当之无愧的"鬼才"。他的作品无论是内容还是语言风格都极其个性化,销量也是惊人的高。这种作品不缺原作基础,反而是做得越接近原作越好。但新房昭之不这么想,他用他的静止画面、幺灯片、大量文字、真实照片等武器把《化物语》的故事交代得消清楚楚,不仅清楚,2卷的小说做了15话,可以说很详细。而其与音乐的结合更值得学习。《化物语》的ED《你所不知道的故事》由 supercel

制作,成员有一轮十郎、hyke等、而词曲是ryo, 这个人对V家的影响极大。这首精英集结的单曲。 大卖 3 万多张。截至 2013 年、《化物语》的 BD 销量比第二名的《轻音少女》多出几乎一倍。 «化 物语》打响了物语系列的第一炮、随后的线篇理 所当然施推出。

时间到 2011年, 2011年被称为动画大复兴的 ·年、不论改编还是原创各种风格均有精品。《未 副花名。>罪恶 E冠 ○女伸异闻录 →夏目友人蛛 ·青之邪魔师。《命运石之门》《我的朋友很少》 等等。由于作品的优秀、当年还有史上最强+月 新番之说。但是、SHAFT的"鬼才"运势不可挡。 这一年 SHAFT 遇上了虚湘玄。于是所有的光彩都 被一部。廠法少女小圆》掩盖住了。廢法少女系 动画的制作早就在新房格之心里、为SHAFT工作 7年,有了绝对话语权之后,新房昭之才得偿所愿。 这部作品集结了虚渊玄的脚本、梶浦由纪的音乐 和新房昭之特色的监督,在播出之前就赚足了限 球。这部作品集合了战斗系美少女、世界系、百 合等诸多元素, 而突然转折的剧情, 尤其是第一 话的学姐断头事件都引起了巨大的话题。甚至有 人说这是堪比《新世纪福音战士》的经典原创作品。 虽然这种评判为时尚早。但该作在 2011 年连获人 奖, 风头无两。BD第一卷首周就超越了《化1》



it SHAFT 收获赞美的同时 又赚了个盆满钵盈。

魔法少女小園。和物语系列稳 最热作品 、 「」 、 、 、 、 、 SUNRISE 的光彩。现在的 SHAFT 并 1、 上了那么多年的外包,直到现在成为 线的动 画制作公司, SHAFT 靠的是人才。新房昭之总

会老去、而SHAFT的未来还要看其之后的"鬼才" jz、如何。

#### 公司成员

程度でク

新房昭之生于1961年。是日本著名的动画点 督,有"原作粉碎机"的称号。

20世纪80年代、刚刚20岁的新房昭之初 次工作便在一福星小子/ 里出任原画。其后他 又在《鬼太郎》等作中担任原画。直至 1990年。 新房昭之才有机会在《机甲武士剑》中初次扩 任演出, 虽然只有一话, 但是是他向监督转型 的开始。1992年、他又在《幽游自书》中画了 几话分镜。做了几话演出、才逐渐得到关注 龙之子赏识他的才华、邀请他来作《魂符》的 监督, 正是这部作品让 SHAFT 看到了新房昭之 的能力从而激群新房昭之加入。

新房昭之是少有的个人特色极度鲜明的品 督。其特征简单来说就是纯色色块、现 、 幻灯片,各角度重部特写、文字图形、 。 有趣的是, 在吐槽间的动画中, 新房屋之的字 符不会影响到剧情、但是不智停来看一下的话。 又会觉得少了些什么。这种 KUSO 的魅力也是 新房店之的 大看点吧。

#### 大温さ

人治心生于 1976年,是日本著名的 、 、 ・ ・ 动画点督。大沼心可以说是新房昭之自 的动画中也会有一些很漂亮的字符、色 , " 的视觉效果。

1996年, 20岁的大沼心同样是原画起步。7 年后,终于得到机会在《月咏》中担任分镜。其 , 、 11 A督。与新房昭之不同的是, 太沼心 ir戏,受 GALGAME 影响很大,他更抱 。 爱方面的作品。他对剧情的处理也很细腻、画面

#### 军石达也

尾石达也生于1970年、是动画师及演历家。 SHAFT 的制作核心人员就包括尾石远也

"鬼才"

成問品

昭之礼 紅石他 50 紅衣 新大批 数結整 足石达也在1994年的 幽游白书。中首八4 1 . 也是在这时他认识了新房昭之。其后 5 与了《人造人009 等作品的制作。直到2004 年与新房昭之 是加入至 SHAFT 并担任 化物语 的系列监督。尾石达也也具有强烈的个人风格, 4 、有单鲜艳的画面,也常在画面中加入实物, 2 14 上汇

西尾维新生于198.年、日本小说家、漫画脚本作者。2002年以《戏言》系列第一部获得23 尾梅推斯特要出道、作品风格以悬疑为主。星一也具个人特色。文字游戏和毒舌占了其小说语言。很大比例、装傻和吐槽也是《

物语系列》除了以上几点之外,这一个方 企爱喜剧、动作中奉等一切可以写的要。一句 "一句","一句","一句","一句"," 体化为目标所创造出来的小说。另外,西尾维新 的取名也很有特色。"西尾维新"这一笔名的罗 "产"是以6为中心的问文

虚糊玄可谓当下最炙于点热的脚本作家之一。 他早期创作的脚本就已经在美少女游戏业界抓起了一阵血雨掉风。在他踏足动画界之后,更是顶着"爱的战士"的头衔,发起了质量高数量多的 使当。机重、点晒、在血腥和暴力中人性的挣扎,这些都是虚糊玄最热衷描写的东西。事实上虚糊 玄在动画界的资历不算太深,他是在2008年才 真正参与到动画制作中来的。虽然他在游戏界的, 作品早已被捧上神坛,但真正让他在动画界封神 的作品是2012年的大热之作。魔法少女小圆》。

## 动画特色

SHAFT 的动画很难说有什么特色,由于 SHAFT 之前是外包上色出身,所以作品的色彩 自不必说。但是动画制作上的特色、主要还是 \*\*新房昭之个人的特色为准。新房昭之的\*\* 除了善用静态图、幻灯片、现实图片、 符、多角度特写等等之外,还有就是对 需求少,对公司来说完全是低投入高产出。可 足 SHAFT 从用人到动用的选择都是极具简单化 的。其商业化还体现在原例少、改编多、线集多。



"《向阳素描》改编自卷树梅的四格曼画 由新房昭之执导。 截至 2012 年 这个系列总共制作了西明动画。

#### 一代表作

十二生由海利战士

G-onシ女駒士団

月》

REC

司託系權

可距乘描×36°

氏。/博生尼 元。 焼 等述 \*2 女 小咖啡 F 電 表 と 女 小 座 电 複 女 & 胃 為 学 助 競 美 C、 娘 @ 不好 好 学 力 代 で 日 連 都 市 的 承 学者

# **₩** 3.2.10 MADHOUSE

以前名 MACHOUSE 日文名、株式社社マノトハウス 成立時间、1972年10月17日 公司地址 日本午中都中野医本町、J目23番3号 成立背景

20 世纪 70 年代,由 Production 出现危机。 当时在由 Production 工作的丸山正雄、出崎统、川尻善昭等人独立出来,于 1972 年成立了 MADHOUSE。名字的由来还有个小故事。据说 是丸山正雄不太喜欢"工作室"或"动画公司" 这种大众化的名字,但又不知道怎么办的时候, 偶然看到于叶县有一家叫作松户 HOUSE 的店, 觉得很有趣就毫不犹豫地用了。MAD 则是丸山 止雄和山崎统两人名字罗马音的首个字母拼成 的。巧台的是 MAD 有疯狂的意思。所以中国的 动漫爱好者给 MADHOUSE 起的昵称就叫作"疯



·《黑礁》是一部暴力黑暗向的动画。并述了一个平凡的公司职员被辞退后与黑帮之间的种种故事。

"疯人院"确实疯狂,截至2014年,成立 二十个的MADHOUSE,各种风格都有、风、 成绩不俗,其中不乏冷门的住片,可谓全面友展

# 公司历史

人院"。

MADHOUSE 成 立之 初,整个日本动 B界都在电视台的统治之下。作为新公司的 MADHOUSE 势单力薄又缺乏经验,所以通常以 联合制作的方式参与动画制作。这种情况一直 延续到丸山正雄接替出琦统担任社长。70年代后期日本动画界发生了很多人事,首先是角川书店试图将书籍与电影和动画结合起来,从而开始了各种实验性的改编制作;其次是押井守开辟了OVA这一新的动画模式,对雄心勃勃但资金不足的公司来说是可以发挥的平台。借着这两股东风,MADHOUSE 于1987年推出了德间书店委托的《妖兽都市》,由川尻善昭担任监督。这部作品奠定了川尻善昭暴力性感的冷硬风格,是MADHOUSE第一部特色作品。

20世纪90年代,MADHOUSE仍然在做订单和外包,制作的中心内容也还是剧场版和OVA。所谓功夫不负苦心人,MADHOUSE多年的高品质工作解得的好口碑证一部作品的制作权落到了它的头上。这部作品就是由水野良原作,被称作"东方指环王"的《罗德岛战记》。原作的人气极高使得改编变得极其不易,但是MADHOUSE制作的高素质OVA情节跌宕,音乐磅礴,人物丰满,备受原件读者好评,销量也路看涨。截至目前,该作是MADHOUSF影响最大、收益最多的作品。MADHOUSE也因此作被人熟知。

明作动闻的资格和本钱。在丸山正雄的鼓励下, .998年,MADHOUSE 推出了自己第一部枪战 片《TRIGUN》,脚本由黑田洋介负责,世界观 和故事的讲述方式十分抢眼,枪战 画面更是十 分精彩。这部片子的成功开启了 MADHOUSE 与枪战片的渊源。与此同时,难得的机遇也来 到了 MADHOUSE 直前。从 80 年代开始,随着 《圣斗士星矢》《绝爱》等美少年向、腐向作 品的改编,女性观众也在逐渐增多。她们不仅 观看,也参与到制作中。其中最著名的莫过于 同人出身的 CLAMP。90 年代,CLAMP 的精致 风风已经红遍日本,而 MADHOUSE 参 了制作 的《东京巴比伦》质量比《圣传》好得多,这

的作品 是哺 <sup>圣</sup> 人文气

由C

就创下

以此作

公司进

等作交

41

外都、寓

崇尚暴

冰冷中高质量即制作

14 1

. M

1 10

, ř

2005年,MADHOUSE 开始制作后宫向的卖肉番,首先就是、草莓100%》。这部片子无甚可说,但其所引发的党争现象却延续至今。

2006 年是 MADHOJSE 爆发的一年。第一 部作品就是百合一神作之一的《惊爆草莓》。 这部片子与另两部神作(《圣母在上》《神无 月的巫女》)的区别在于真正开启了百合的时 代、关注点完全在两个女孩子的感情上、没有 男主角的设定方式也为后续纯百合类作品所沿 用。第二部就要提准香守牛的《NANA》, 浅香 守牛本就擅长塑造人物形象、更何况矢泽爱的 原作几乎描述了两大主角的全部生活。片中音 乐堪称作品灵魂, 配以浅香守生的演绎, 吸引 了大批不同年龄的观者。第一部则是《黑礁》, 这部作品带有着 MADHOUSE 的私心、无论心 情、人物塑造还是战斗场面都十分出色、可以 说是枪战类动画暴力美学的巅峰。第四部 19% 是天才之间的对决、由荒木哲郎监督的《死 笔记》,作为2006年最佳改编动画,不仅为 MADHOUSE 聚集了人批人气, 夜神月的角色同 时也证明了宫野真守的实力。

2006 年后的 MADHOUSE 制作了可圈可点 但是极其冷门的《电脑线圈》《剑豪生死斗》和 CLAMP 的《小鸡》《学园默示录》《花牌情缘》 等佳作,并尝试改编文学作品《魍魉之匣》《背 之文学》。在保持一贯制作水准的同时,尝试着 各种风格类型。这种不顾收益只问质量的制作原 走为 MADHOUSE 带来了一批死忠。

进入21 也纪,MADHOUSE 开始制作大量TV 动画,但是有这样两个人让 MADHOUSE 在剧场版和 OVA 领域雄霸天下,甚至走出了日本,他们就是今敏和细出守。今敏的几部影片《于年女优》《PERFECT BLUE》《盗梦侦探红辣椒》《妄想代理人》将 MADHOUSE 推到了一个前所未有的高度,那种细腻精巧犹如抽丝剥茧的演绎,镜头语言的剪辑,梦境与现实的切换,无一不是大师手笔。虽然今敏早年陨落,但创作的经典是可以流传一牛的记忆。另一位细田宁是风格近似于宫崎骏的监督,他来到

就让 CLAMP 和 MADHOUSE 的合作 变得理所 1然。于是 1998 年,CLAMP 送上 "部足以让 MADHOUSE 崛起的作品《魔卡少女樱》。在日 4 动画界,机器人与魔法少女是永恒不变的主题,加上 CLAMP 的号召力,原作的读者基础,NHK 决定在制作时投入有史以来最多的资金。 总督选择的是擅长少女类的浅香守生。脚本则由 CLAMP 的大。七濑亲自负责。作品一经上映就创下了销量奇迹,其后的剧场版也应运而生。以此作为起点,MADHOUSE 开始向着一线制作二一点4,而 CLAMP 更是将《人形电脑天使心》与11 《予浅香守生,可以说结下一段良缘。

进入21世纪, MADHOUSE 的 TV 制作迅猛 发展。2003年的《枪墓》《神枪少女》两部, 虽 然都属于冷番, 但制作精良, 构成了 MADHOUSE 崇尚暴力美学的枪战系列的第二梯队。

2004年,MADHOUSE 再次改编浦泽直树 色作品,这一次他们选择了《怪物》。《怪物》 是浦泽直树的代表作之一,面向成人所创作, 一、人、包浓厚。剧中处处透露着戏酷中的友爱, 冰冷中的温情,是一部见仁见智的作品。将其 高质量地动画化让 MADHOUSE 在商业化的动 到制作大军中独树一帜

**西港大鲜典.进阶篇 1.动画卷** 10

MADHOUSE 的连续一个作品/穿越时空的少女



,大人"生品"死亡"笔》。曾获2007年日本东京动画名》观部。

## 公司成员

丸山正雄生于1946年,是公认的日本功画 界金牌监制,被称为"日本人同第一人"

丸山正雄年少时就加入手冢治、「十一、「山 Production,并在部分作品中担任设定、1中最为著名」。 胡目之走》。在且 Production 期间,丸山上雄《下》 : 哲重演出家、破格打、切断人等政策、、。 四、年结识了出版下、

居善昭等人。.972年。虫 Production 破产、 丸口正雄与灶崎统主・生息了 MADHOJSI

九山正雄接手 MADHOUSE 以来,几乎 包了 MADHOUSE 的所有作品,可谓支撑着 4.5.2点,15.1.2%的多元化做出了巨大的贡献

川尻善町 5.日本著名的监督, 下" x 2 \* 也的作品在梅女往往获得比周担更好 ; \* \*

用抗善昭高中半业就加入了由 Product. 小相任《明日之史 写作品的原则。与丸压上雄龙立 MADHOUSE《 由于出色的作 则。并如成,适公司的主力。川尻善昭也正是这个时候,知该触则面构图、表示 「等(一段) 以示年的 OVA 《妖兽都市》算是他真」 「文」。

帶監督作品。此作中暴力、性感的心效表点 风格和细腻华丽的画面以及 3、 0 世界要 5、 用尻善昭的个人》 位

电子生于 1943 年,是著名的动画监督 生虫 Production 时就凭着《明日之史》为人所知 行于 20 世纪 70 年代加入 MADHOUSE、多。

网球女王》《无家的》。 等作品、成为了 70年代日本动画产业的生灵

出輸統在光线的运用上极具个人特色。他 的光线与镜头调度,演出手法相结合造就了他 作品中那些存在感。 4.1.6.2. 有了这样的角 , 4.1.2.2.1.2.1.5. 情况能使观 , 4.

1011年4月17日,出崎统病逝、享年68岁

4 舷

今敏生于 1963 年 10 月 12 日, 率于 2010 年 8 月 24 日, 是著名的动画点督和漫画家。他的 作品多描述精神层面, 或描绘梦境与现实的关 系, 在国际间获奖无数。

今敏年少时间样是受到《宇宙战舰大私号机动战士高达》等名作的影响,从而选择了漫画之路。.984年,今敏的个人作品荣获。周的YuningMagazine》第十回优秀新人赏。1985年,他就以职业漫画家的身份出道,成为了大友克净的助手。1995年,在大友克洋监制的作品《问忆部曲》中的工作经历开启了今敏作为动画高智的大门,也奠定了其作品幻想和现实相融合的概念。



"《《魏翰》由拍摄过《乐京教父》《千年女优》的今敏庆导 改编目简并康隆创作的同名小说。

1997年、MADHOUSE制作了今級初次执 學的处女座《PERFECT BLUE》并受邀存柏林四 际电影节放映。今顧也开始了与MADHOUSE 的合作。2002年的《平年女优》被好兼坞梦 L 厂买下版权,成为全美总代理。2003年的《东 京教父》入围奥斯卡最作动画长片。2006年的一益 梦侦探红辣椒》作为唯一的一部动画存第63届 威尼斯电影节角逐金狮奖,传言。盗梦空间, 的是心机取自于此。

2010年,今敏被诊断出胰腺癌晚期,没有 完成《造梦机器》就离我们而去,但大帅的这 部作品还在制作之中,上映日期不明。

### 动画特色

MADHOUSE 的动严特色跟丸山上雄锐不 年关系,由于出身于虫 Production,丸山正雄 的理念趋近于手家治虫先生。MADHOUSE的动画关注点在于动画的监督、作画、脚本等都要交出表现中题并且富有创造性。只要是个、特色鲜明的动画人,不管是不是本人。一个不管什么趣材,MADHOUSE都是一个一个人,一个用。这种让监督不受限制、随意发挥的态度为MADHOUSE 吸引了业界众多的名监督。所以,MADHOUSE 在其本身高质量的制作水准下,给人的印象是作品种类极多,没有一贯风格,有些像当年的龙之子。但无论什么喜好的人能能在MADHOUSF 找到自己想要的。

MADHOUSE 成立 40 余年, 涉足各个领域 均有佳作, 对日本动画的多元化产生积极巨大 的影响。 公司名 GONZOKK 日文名 株式会社コンゾ 成立財 al - 1992年9月11日 公司地址 东京都杉亚区成田东 5-17-13

## 成立背。

1992年村滨章司、樋口真嗣、山口宏和前 用真宏四位新锐制作人从动四公司 GAINAX 辞 职打算自己成立工作室。同年9月11日村滨章 司就用自己的名字注册了有限公司 GONZO,不 立之 身份出入公司参与制作。提到公 一位之 身份出入公司参与制作。提到公 司的名字还有一个小故事,那就是 GONZO 这 个名字是由樋口真嗣提出的,这个单词在意大 利语中的意思是"傻瓜",樋口真嗣的想法是



\* 虽然故事单薄 《最终流放》还是凭借村田莲尔独具的 味的人设和动听的音乐创造了另一个科幻乌托和。

通过自嘲来表现出幽默。但是他并没有把这个 词的准确意思告诉村族章司,而村族只理解为 GONZO 的名字和著名记者亨特·斯托克顿·汤 普森所创立的报纸"刚左新闻"有关,直到注 册完毕之后很久他才知道GONZO的真正含义。 再想想村滨章司成立公司时提出的"要做震撼 尺魂的作品"的口号,前后确实有说不出的幽

## 公司历史

成立之初的3年里,作为一家由动画人开 包的公司,GONZO却没有参与任何一个动画作 原生物》的电脑制作工作。不过GONZO的电脑制作实力想必是得到了充分的肯定,不然也不可能 连接下3部《加美拉》的特效。通过这些影片负责设计的前田真宏和輔口真細积累了大量的 CG 制作经验,也成为了GONZO的核心成员。后来他们又参与了日本顶级歌手布袋寅泰专辑的插画制作。直到1996年GONZO才得到一个在动胆方面小试生刀的机会,SEGA请求他们为RPG 蔚戏《露娜传奇》制作动用这款游戏作号称是感动了百万人的名作 T流传,而感动的要素之一就是GONZO制作的精美动画。伴随着这次成功 GONZO 加强了自己在数码动画部门的投入,1997年又在SS 游戏超时空要塞可曾记得爱。L人显神通。

し次成功使 GONZO 逐渐打計了自己的名 号并扩张了公司的规模。到,998年他们的资产 已达到了700万日元、并且招收了更多的员工。 于是终于到了他们完全独立制作自己动画的队 刻了、《青之六号》横空出世为 GONZO 的崛 起画上了浓墨重彩的一笔。这部作品改编自60 年代的老漫画、深刻的科幻主题, 配上河森上 治的机设,让这部作品成为了SF迷心中的经典。 而最令观众印象深刻的还是动画中精美的 3D 制 作、3D和2D的有机结合并创了日本动画一个 新的发展方向。4 集 OVA 的 青之六号》让 GONZO 成为了动画界的知名公司,也让他们获 得了烦高的收益,成立6年之后他们终于走回了 动画创作的路上。1999年GONZO同 Digimation K.K 合并成立了GDH。而 GONZO 作为独立的 品牌依然在使用。

随着《青之 、 》的成功, GONZO 也开始进行其他创作 2000 年他们公布了自己的完



"初年看《全金属狂·魏》 下 多庆幸部》的 GONZO 还不算坚定全发挥其粉碎原作的制力

2002年、蛰伏了 段时间的 GONZO 又迎 4. 「 个发展的好机遇、他们有幸拿到了贺东招 每人、轻小总 全金属狂潮》的改编权。科幻 な来れ LinNZO 擅长的领域、他们用出色的 画面完美地将小说中的战斗搬上了荧幕。但是在 **稳步播放了一段时间后他们的烂尾改编功力又暴** 露出来, 对原作进行了不必要的修改, 不但伤了 很多原作粉丝的心、更激怒了原件者贺东招 于是贺东便将外传短片和之后的正传改编都文\*\* 了更用心的京都动画。虽然因为大量每少的。 身GONZO 在一个宇宙狂潮 上賺得ごてンち 国。在是却永远失去了这部占色的作品。国年 ONZO 还制作了《最终兵器彼女》和《战斗妖 错雪风》,前者依靠原作感人的剧情成为了不少 し心中的经典;而后者则之着 いいつい的技术力, 对森下治的《超巴·今要集 21 W 并称 7 李成 动画的神作。2002年对于 GONZO 来说还是非常 鼎盛的一年,其母公司 GDH 在这一年 11 月也』 人工市成为受行公。

年中最值得一提正是沒编 名名 基格上几 的 的《岩窟王 ,可一个性的画面风格,一 用在 2D 动画上的电脑瘤 & 技术,都让这部作品 成为了留在动画发展史中的特例,其在动画艺术上的贡献也为 GONZO 在世界范围藏得了诸 多奖项



"关于《名冠王》只能用《句《画面的艺术"来说明。



1. 甲斐亚太帖《其本》:个特别的时才灵曼生制。

 开了GONZO 成了自己的工作笔、其中不 多人带有对GONZO 做法的怨念、这个现实 练与地区的分社尤为明显,人称"练马之乱" 到了2009年2月,CONZO 只剩下四分 " 的员工,运作几乎完全依靠外聘人员 月1日了公司 GONZO 宣布解散,并入 , GDH,向 GDH 则变更名称为GONZO K K , 时还变变了旗下的游戏公司,GONZO 完成了 务危机后的重组。6月30日 GONZO 从股市上 被摘牌。这时的GONZO 虽然还是一家动画公司



「《银发的河基多》中能留下记忆的只有动听的主题曲 美丽的画面和女主角设有一点感情的呼喊——

# 公司成员

匠及卡拉 OK 行业的咨询。工作中他渐渐觉得游 战和卡拉OK行业有其短处、就开始瞩目动画 行业。回国后他接受好友梶田浩司的邀请成一 「Digimation K.K. 1999 年石川辞去了波 ● 1 的公司的职务就任 Digmation K,K 董事。GDH 修女。等很多动画的企划中都能发现他的名字。

多鲁亚加之塔。或画的契机也是因为他年轻。 , 《农这个游戏》

11. 1 J. The state of the second FILM of the ・ へい、 多与了 v 宇宙王 5 , 4 的机作。1997 年,他辞职成立了GONZO。担任社长。2006年 的 GONZO 赤字危机中他承担了动画制作方面 1 (任,被取消董事职务。2009年, 47 11/ 11/11/6 4 医\* 「 1, 成立LAMBDA FILM, 现在依然 1 \* 7 町界。

# 动画特色

GONZO 的作品都透着它强人的技术实力, 在业界都没有普及 3DCG 时他们就走在了时代 的前面、所以他们最出彩的作品也多为科幻作 直是他们吸引眼球的工具,《岩罐子》 q of , in or the Kill to the Mr. Jan. 19 Car. The Car. 1 + 1 + 2, 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1



\*《最终兵器彼女》是那个年代悲剧动画的典念。

的成点、思和 POP 感。但总体来说他们的作品 多是第 眼美女、最终都难免死在 4 钱又不好好拍,这样的公司怎能有好的。。。 国国行的技术力都追赶上来的时候, GONZO 也 就一等上接了



述 圣枪修女 始 观众把记忆永远定格在了这个画面上 那一刻 目水模糊了我们的观线

#### 一种表情

見之うかる

全个意味中

、 電斗

先々点的

所繼所時間級

专物格女

辛凯和叶

が多ま使

七重丁

#### #19 BLACK CAT

多馬老

聖代去班

多屬之亦

表面明限

**在中华人为**时代

提为的問題多

要别改与东部JH

世末防卫少年

上字望与吸盖类

**参与正加。培** 

見るの的組織的法師

# ♣ 3.2.12 Ufotable

A司名 to ah F 1 フォ テ ブル有限会付 表立时目 200 ムロ性は 东京都中野区

### 成立背景

曾在动画公司Telecom Animation Film 和FMS担任过制作人的进藤光于1998年和朋友 起在北池袋的 间小房间里组成自己的工作空 当时他只有两台简单的工作机械,从2000:1 2 为音乐娱乐节目《Ltaban》制作开场动间。 戏立这间工作室的理由很简单,因为进藤心思 要"在25岁时版飞自己的公工"



# 公司历史

列刚成立的 Ufotable 开始并没有接到多 ▷工作,只能为一些节目制作简单的动画过 场。2002年他们开始协助别的公司制作动用 其中广大观众最熟悉的就应该是。机动战主高 丛SFED》中的主舰"人天使"了。在动画中这 艘战舰的 CG 镜头都是由当时还在 Ufotable 的永 用武士所制作,为Ufotable 藏得了不少少内人士的日碑。同年他们制作了目已的第一部动画色猎人》。这部动画的最人类 间 二二 查答与优子安武人所写 Ufotable 怎么 品的话题性来吸引眼球 但是成一生行 品制何,动血播出之后故事内容果然不是 ,意,而更令Ufotable 没有想到的是子安武人和母 画投资方关于版权问题还发生了争执。于是这 部动即搞得 Ufotable 焦头烂物



「作为 Ufotable 的第一部动画作品、《白色猎人》只提高了一个人的和名度,那就是子安武人。

随后 Ufotable 又拍摄了《急救超人兵团》 和《酷伊忍者传》两部动画。虽然这两部作品 都非常小众, 但是 Ufotable 独特的作画 A格却得 到了很多业内人士的注意。后来他们义为游戏 发明 L坊 制作了 OVA 动间、同样接触过这 部作品的观众也不多。2005年,他们制作的《双 念 Alternative》相对知名度就高一些。在这邻改 編作品中 Ufotable 就展现出想要制作原创动画的 ハイ &望、在風情中加入了原作没有的角色 可惜作品本身没有亮点,很快就被人们所淡三 2006年,他仁、于如惠以偿、拍摄了两部自己 的原创动电 星际海盗》和《学四乌托邦美学 旬前冲》。两部动画 个是动作大戏、 倩新小品, Ufotable 都驾驭自如、 引、\*\* とい しょ 1, 但也是口碑不错的两部动画。其中在 园乌托邦》中 Ufotable 更是在业界第一次尝试。

了不使用单一监督而是多人"监督团队"的做



电中的 "灰笠"。"妈妈也们知《安达》,棺以巨巴并不追问



和《Fate/stay night》的成功,TYPE MJON 和奈 「たま」ディー・マケー こくられてくれる し、インコー ました。 Ang 、 上 、行いじ、ユニリナン和 「、 Ang 、 上 ニオ「ピー」、作の合う「Ufotable 扬名」が的最 好机会、刺下的就看他们是否能把握机会 从原件的角度米考虑、《空之境界》是



↑第一欠看《小之頃》 原本风景 (印) 高級階 (4 语) 如 果是看过小说的观众,更是难以抑制心中的激动。

广大的观众更是在心中认可了由 Ufotable 展现 1 会须世界。乘着这个势头、一家公司又将虚 图玄与推与广前传小说《Fate/Zero》搬上炭幕。 的 Ufotable 为观众带来了一部与电影比肩的精良 功画、足以让喜爱《Fate》的观众泪流满面。多 大竹一片。 "上 TYPE MOON 和 Ufotable 成为 了辛己 1 1 (K) 附在粉丝心中 Ufotable 也 127 以1子会须腾菇相关作品动画的代名词 s 25 v e e «Fate» 相关游戏的动画还是补完 作品的《空之境界未来福音》, Ufotable 都成了 制作的不二选择。而在 2014 年秋天、Ufotab.e、 「YPE-MOON和 Aniplex 「家公司又九」年 16 stay night》游戏的第二条线 UBW 改编成 TV 动 画、同时还公布了游戏第二条线 HF 制作电影的 预告。现在奈须粉丝们心中的喜悦已经难以言 表、而 Ufotable 与 TYPE-MOON 之间的故事看 来还会 直汫下去。



「《Fate/Zero》恐怕酸葡了很多人对于TV版动画的认知,即使是现在的电影动画。能到这种高度的作品也不多。

值得一提的是,在 Ufotable 忙着改编系须 蘑菇相关作品的同时,他们的另一项产业——游 戏动画也一直高歌猛进。早在 2002 年,他们就 开始制作游戏动画,2006 年 开始又负责了《魔 界战记》系列游戏的动画制作。而 2010 年 BNGI イイユーン 之境界》的动画之后委托他们制作 二手机游戏《弑神者》的 OP 动画。音乐 VI 般的高质量给人留下,从为上泉 "一个 BNGI 又将旗下最重要的 RPG 游戏《传说一系列 6月 所动画交给了 Ufotable。《传说一系列 向来把过 场动画和主题曲作为一大力——而这部《无尽 传说》更是系列15周年纪念大作,可见BNGI 对Uronate 可信任。而Ufotabe 也圆满完成了这 个任务。过去为《传说》系列制作动画的全部 是动画界的 线公司,但在《无尽传说》的动 画面前过去的作品都黯然失色,甚至让同时代 主机上的《薄暮传说》和《圣恩传说》的动画 看起来仿佛有10年的差距。现在《传说》系列 的工传新作已经尽数由Ufotable 来制作动画了。

# 公司成员

可时,进藤龙是 位非常热爱家乡的企业家。在 Ufotable 蓁蓁日上的时候他特意将新的 L 作室开设在了家乡德岛,并积极参与家乡的 建设。他为故乡制作了很多宣传广告,还设立了了,制作的专门学校。进藤光相信德岛不同于大城市的优秀风景必定会孕育出好的作品。 . 「大城市的优秀风景必定会孕育出好的作品。 . 「大城市的优秀风景必定会孕育出好的作品。 . 「大城市的优秀风景必定会孕育出好的作品。 . 「大城市的优秀风景必定会孕育出好的作品。 . 人 , 也为了将自己, 位 , 世歷光在空,每年都举办"城市★环游"博览会。在这个展览上更能了解到动画的最新消息,还能看到大牌声优的精彩表页。 说了、他 , 它和下广下 MOON 的密切合作,专程赶来参观。《各战来越多。2014年,为了表彰对于德岛建设所做出的贡献,进藤光还被授予了"德岛新闻奖"。

# 动画特色

用一个词来形容 Ufotable 的作品,那就只有"精良"。他们的作品都有复杂细致的场景

和 动感十足的人物, 在镜头的处理上也有不输 好莱坞大片 般的动态运镜。这些要素交织有 起、甚至让人怀疑他们所扣摄的动画帧数都 与一般动画有所不同。但与此同时他们又保留 了日式动画所特有的独特氛制、舒缓而严肃。



村で去佐い 《朱寺福音。



《赋神者》的 OP 极其出色 为游戏增光不少。游戏后 来所有的资料片和续作都请 Jiotable 制作了动画



\* 其实《无尽传说》并未是 Ufotable 第一次接触这个系列 他们还制作了《临乐传说》的OVA

在动画的内在品质上 Ufotable 没有, ef 每,通过对节奏、光影和音乐的掌控,他们。 能塑造出符合情节的气氛。《Fate/Zero》中我们 仿佛和卫宫切刷一起体验过海岛上的幸福生活、 同韦伯一样折服于英雄王的"圣杯问答";《空 之境界》中我们时而倾倒于两仪式弑砷的魄力、 时而又因为她若隐若现的爱恋而忍俊不禁。轻 易就让你忘记周围的事物、融入动画之中、就 是 Ufotable 动圆坡大的魅力。

**小坂立** 

五漂馬

Tim Alternatile

1.8 KS - 6.7 u.7 P - 90 Y- 14. HOLTT

Fate stayinight c BW

# ¥ 3.2.13 东映动画

公司名、穿映功画 日文名、東映アニメ・ション株式会社 ルク財制 195m年7月 公司地址 穿京都中野區中野四丁目10番1号 成 寸 皆 景

东映动粤作为日本历史最悠久的动画制作公司,在动画业界的地位可谓相当高。东映动画的前身是于1948年成立的日本动画有限。956年,时任东映社长的大。博 《 5 有潜力的小公司,日本动画股份有限公司被东映收购,成为东映旗下的动画部门,并更名为东映动画股份有限公司。



# 2 则历史

 在公司成立之初、东映前1; \*\*
的私助。此可恰逢于家治虫出版了畅销漫画、我的私悟空》,东映很快将动画。如《以》,下来。动画界和漫画界的两大[1]、联手,本身就非常吸引眼球,再加上手家主 ]提出参与动画的制作,这部作品在观众里的路额升。但遗憾的是,由于制作于一个"工"。由于1961年离开了东映,自立门户进行



\*《七龙珠》系列也是乐映不得不提的程煌。它不仅仅是 部动画 \_ 數是很多人的青春回忆。

1963年。 东映开 TV 动血领质 试。由制作人对图 ) , 担任监督的《狼少年青 是东映制作的第一书TV 动画。同年、东映再次 t ty fall the ty \* 。 . 动画之路的宫崎骏, 在大学毕业 (二、)加入了他朝思鞋想的东映动画。但是 宫崎骏在东映的发展并不太顺利。他天马行空 的幺想和过于突出的个人风格都与东映的制作。 一个、九子"一个主义、《也、对此极来"。为 × 1 / 1968年、筥崎骏终于如南 + 6 合作完成了《太阳干予历 、 「・ 但东映的管理模式是宫崎骏所不适应的。一心 模仿迪士尼的东映并不过重突由福曆的个人特 质, 而是着力士突出品牌魅力, 在公司里, 监 怪们都被要求必须版从制片人及管理层的决定。 在这样的情况下, 为了坚持自己的创作理念和

风格、宫崎强卤开了东映



中に : NP このが作え系后、很快就开始等が特別を - 中 + 主尾矢 》的試画化

而反观少女漫画、东映的本面化之路就走 引。此对。《不、反脐及》流。 可以及一美 少女战 一都是少女系动画中排得。号的付作、 其中《美少女战士》更是一代人心目中的经典 但也由于其人获成功,原作者武内直子在版权 费上要价慎人。开销过大的东映放在了改编。 女漫画、转而选择打造原一,女动画

小魔女 Dorema》就是在这样的情况下诞 的。这 一点 少女动画 "经推出就 一受欢迎、其人气甚至不逊于"美少女战士 名利 双牧的东映在《小魔女 Dorema》由于作者 健康问题不得不完结之时,推出了新一代美少 女动画、明目的娜嘉》。但由于没有搞清楚之 一、精心制作的《明日的娜嘉》最终在动画市 一、败而归。单单结束了这部失败之作后, 个甘心的东映又开始了 女。吸取了上次的学。故 一、一、一、一、一、一、一 看观望的一度,打算制作一个随时可以喊经 一、"会人惊讶的是,这部魔法少女的动电

除了狠抓商业化的运 ( ) 长映对于人 才的培养也十分重视 ( ) 。 方画并设 了东映动画研究所 ( ) 。 ( ) 。 停办,但在开办研究所的 16 年间、从 1、4 ? 化毕业中超过 1230 人,为日本动画界和 ( ) ) 北岛素质的人 4



# 2、5 成员

人川傳出生于1896年,是东映动画的第 任社长。大川傳是一个慧眼识珠的人,当年正 是他一眼看出了动画电影的巨大市场,并发掘 了日本动画股份有限公司,这才有了今日的日 本动画业界巨头一东映动画。东映动画如今的 经营模式和制作风格,人部分都是从人川傳变 定的基础,并袭下来的。东映的第一部作品。白 蛇传《上是在大川博广带领之下完成的一趟后 大江选择和手家治虫合作,制作了大、写评的 西游记》系列。在1963年的《汪汗忠青巖 中更是亲自担任监督,这也是宫崎骏进入东映 动画之后参与制作的第一部动画。

e at fill is t

T 守出生于1967年,是日本著名的功则 监督。毕业后,由于没考上占卜力的研习生, 他在同事的推荐下来到了东映动画。1999年, 他监督了《数码宝贝》的图场版《光丘事件 、次年又再次推出剧场版第一作《我们的战争游 戏》。开始崭露才华的细田守在此时接到了来 自占卜力的邀请。曾经梦想着进入占卜力的他 毫不犹豫地答应了这一邀请,但却在《哈尔的 移动城堡》制作过程中可为各方原因越来越失 四、五分之工世至为开了他朝思暮想的当卜力 11~ 再次回到东映的他,首先参与制作了 人气动画《小魔女 Dorem》,2005年又执导



JUNAP的合作非常愉快。 导说 II 又是一部。(NP系的"系统")手品,可写在联节

海贼王》剧场版《祭典月爵与神秘岛》。随后, 细田守选择了离开东映,加入了MADHOUSE 」 、

 之介在东映动画算是比较有分量的监督,他早期加入东映的时候就曾参与过《美少女战士》等大作的制作。1998年,由他监督的 银河铁道 999》剧场版《Eternal Fantasy》收获了不错的反响。而在1999年到2006年间,他更是担任了海贼工《这部大人气动画的监督 职,并于2003年和2006年以监督的身份分別推出了《卷赋》。的剧场版《死亡尽头的冒险 飞 机美速形片 喊口 , 5. 11

几原邦拿出生于1964年,是日本著名的动



↑《每贼王》这棵常青树也成为了东映的心实宝。

断监督、产生制作人和小说家。1985年从京都 2 木产品人学毕业的他、在次年便加入了主动 4. 1990年,几原邦彦被委以重任、担任《美 少女战士》系列动画的监督一职。这是当时东映非常看重的一部作品,而几原邦彦也不负众 望一《美少女战士》系列动画大获成功,他 也向观众和公司交上了一份令人满意的答卷。 1.993年,几原邦彦初次尝试执导剧场版动用 《SailorMoonR》,这次尝试也得到了肯定,在 上映之后收到了很不错的评价。1996年,几原

· 1 生裕出生于1957年,是东映动画的现 「 4 . 。他于2012年6月27日取代高辉浩,成 人 5 央动画的新社长。就读于樱美林大学经济 第的他。在毕业后首先进入了东映广告工作。 \*\* 年他转入东映动画工作,2006年升任董事, 2011年成为常务,2012年正式接任社长职位。 他在就任后说过自己会继续坚持"给世界上的 人一一人要想不看。"介人事上一个不一个回 动画,而从当前的情况看来,这位新社一镇人 也在积极地推动着东映不断前户。

# 动画特色

如果说虫 Production 是极端自由,以艺术 4 华来运营企业的,那么东映就是相当严谨的



\*东映的原创大人气美少女动画《小魔女 Doremi》。

现代企业管理。前者听凭感性,让创作者拥有更广阔的创作空可。后者更加理性,更能够掌控商业化的发展。不断有人指出东映的作风太

#### 代表作

™ 脚嘴

な神で

小魔艺变变变

中けんり出

说明的一体

变开 金刚系列。

数标注贝系的

美少女战士多の

七龙珠磊列

常阳一少年事件属系列

小随女 Doremi 系列

北寺神堂

至今世星失

PIED -

羅藍高手

胡化成士系列。

花样男子

游戏王

光之美少女系列

**个程表**有

ONE PIECE

福神之骨

境界触发者

# **¥** 3.2.14 WHITE FOX

★HITE FO)
±ホワイトフォックス
7年4日

#### 度工門可

原本在动画制作公司 OIM T作的制作入 若佐岳于 2007 年离开 OLM,成立了自己的动 画公司 WHITE FOX。和他 同离开的还有 2006 年制作了《传颂之物》动画版的 "OLM TEAM IWASA" 这个团队。新成立的 WHIT FOX 远 岩佐岳担任公司法人,TEAM IWASA 先标 D 文 员运作,上要自主制作动画。



\* 虽妙制 \* .. 司名称并不是 WHIT FOX. 但是提起这家公司 必然会联想到《传颂之物》

# 公司历史



「作为《传颂之物》的精神续作、《提下》。□"有证令 人失望

✓, 但整体效果绝不差 物 ¬ 、
✓, 新房, 动画反而少了 ✓ ✓, 5pd 和 N tro+ 制作 "科" 至刊" 文字 ハ 、 、 《 1之门 人 加 人 。 这部作品原作非常出色,曾在微轨 《 「游戏机 XBOX360 上发告 从所問知,日 本玩家非常抵制美国的游戏机,所以 定程度上影响了游戏的商量。但即使在这样的情况下



まみる之 的計画機器非常复杂 みゃねまだん 身 建町で2017



"《军火女主》的配气非常出色 并且动画中对于枪械的 氢菌十分到位。

 名叫下、黑岩射手的缩造者,精美的原则、使动画角色两眼元神、但保留了原作所有丰线的故事还是力压同期所有作品,感动了无数人运行之门》也成为近几年来5pd 最好挣钱的产品游戏移植了无数次、更推出了多部外传游戏和小说。得到改编这样神作的机会令WHITF(X) 迅速壮大,同年还创建了分社。



\*对比 hoke 的游戏人设,只变化头龙色彩、保留眼睛处理的动画人设实在淡不上高明。还好动画版的故事依然精彩。

荷领域的即视感 是WHTFOX 难得的原创作品。 因为《命运石之门》故事的起点就非常高,想要 怎件出让粉丝们能够接受的作品确实很有难度。 于是他们讨巧地将主角从冈本伦太郎身上转移到 人气角色牧獭红莉栖上。同时继承了原作中广受 好评的抉择和时间穿越情节、为系列粉丝 又一个 份令格的等心。 时间到了2014年,WHIT FOX 制作了「部 动画。《超级索尼子》《请问您今天要来点兔子 吗?》是他们也是,有 去可对条始线 即为,从 而真正的主菜当属 7月的《新·赤红之瞳》。这 部动画的原作节奏紧凑,故事曲折。WHIT FOX 在改编时没有对原作进行多余的处理,并且加强了战斗时动作的刻画。动画看起来比原作的要快



"。新一升红之瞳》的原作<mark>故事为此精彩,完美</mark>再现原作 的功便称必是 0.14 年 7 月动画中的精品

感有点之而无不及,实在是难得的佳作。

2001 年在制作 动画 《カスミン》 时他有 OLM 内部成立了自己的制作小组 OLM TEAM IWASA。此后他的工作就偏向 些深及精动画、可时也开始独自接手来自其他公 的动画工作、这就为他之后的独立打下了基础。在 2006 年制作 《传颂之物》的时候他就强调要仔细地制作 动画、最大限度保留原作的精华。正因为他的

执着,所以也有一部分观众喜爱化 \* 参与在 \* 品。在成立 WHIT FOX 2 与 地。 广中任 1 中 市动画的制片工作。 WHITE FOX 的改编作品质量过度的原因和他密小见分。

中田正彦 1969 年出生于日本东。 心位资深作画监督。曾在 Carpenter 工作等 参,过两年时间的动画制作,后暂时离开动画行业段时间。在接到原公司同事的邀请后他加入SHAFT。在 2001 年后他接触到了岩佐岳,并在一邀请下参加了 TEAM IWASA 几乎所动画作品的1、 飞作 事實 "全上作

了,在写写有OLNTTIAM NANA L.行立的时候中田正彦也加入了WHIT FOX、并直活跃在动画制作一线。他总是能够为动™、计出合适的背景烘托气氛、深受暑佐岳信任



<sup>†</sup>《打I吧》魔王大人。心是了一轮动画"上统"任期 WHIT FOX 的工作人员还常穿着打工制服匹处宣传

路人献声。在岩佐岳成立 WHIT FOX 时中村和久 便家 例 建工作中,并加入这家公司。从原画、 作皿 蓝红工 〇 F 、 監督,从事了多种多样的工作。在公司的官方网站中还能看到他见了一步。 \_\_\_ []<sup>自</sup>1年 二司出

八号版

三参与 174 5 加入 # 17

动作品

. - 生 往 rî. うりえ

· (1, 1),-5.在初 1. 5 I. It ,† ±i, 44.5 1 1 Tr

日记、讲述了一些非常有趣的日常。 小林智树

小林智树 1969年12月26日日本爱知县出 生,主要从事动画的演出和监督工作。在制作《草 莓 100%》OVA 的时候第一次担任监督、参与过 《MONSTER》等多部动画的演出工作。2006年 第 次担任 TV 动画的监督, 作品就是《传颂 之物》,从这时起开始被人们关注。他的监督 风格十分严谨细腻、并擅长用音乐烘托作品气 氛。《传颂之物》最感人的最终话 FD 处理就出 自他的安排。这一集动画甚至比原作游戏还要 催人泪下。而广受好评的《sola》的第一话 OP 还有最终话 ED 都是经过他的安排没有使用原主 题曲、而是挑选了更感人的插曲。后来他参与 了 WHIT FOX 多部作品的演出工作。在 2014 年 2月的《斩 赤红之瞳》中扣任了监督。在他的 指导下这部作品质量非常过硬。

坂井久太

使用男性筆名的一位女性动画画师。曾在 代代木动画学院学习、毕业后进入动画行业。 坂井久太在动画公司工作过一段时间后辞职成 为自由工作者。其问参与制作过大量的动则, 如《暗之未裔》《机械天使》《最终流放》等。 现在她加入WHITFOX,曾担任《命运石之门》 的人设, 但从实际效果看并不是很理想。其风 格擅长把人物画得圆而可爱,曾在杂志上绘制 了大量百合系的插画。能够在只描绘主要线条 后就马上画上阴影, 作画技巧非常巧妙。

# 动画特色

作品几乎全部都是改编作品的 WHIT FOX、最大的特点就是忠实原作。如果动画篇幅 有限, 他们就会尽量保留原作粉丝印象深刻的 情节, 舍弃不重要的支线, 保证故事的完整性。

所以在改编小说或者漫画类作品时他们都有上 佳表现。对于《提亚拉之泪》这样不知道如何 展现战斗场面的战棋游戏他们就比较乏力了。

从画面上来看, WHIT FOX 的作品都属于业 界中上水平、并且没有固定的套路、都是严格参 考原作来制造合适的画风。《刀语》的色彩就如 童话绘本中的世界:《命运石之门》全篇洋溢着 淡淡的灰色增加了科幻色彩; 《打工吧! 魔王大 人》就风格明亮带有青春的气息;而《请问今天 您要来点兔子吗? » 则营造了一个时刻在温暖阳 光照耀下的温馨小镇。WHIT FOX 无论何种类型 的原作都能用最得当的方式来呈现、虽然作品不 多,但期待他们能改编出更多优秀的动画。



† 对于这部名字超长的动画,观众大概都忘记了里面的人 物全是高中生吧。

棒丁+\*节日

a. 4 H

军火女王 PERFECT ORDER

命运石之 ] 负荷领域的即视感

打工吧! 原王大人

超级索尼子

请问您今天要来点兔子吗?

斩 赤红之睫

[] [] []



↑《潘多拉之心》在XEBEC 改编作品中有着上佳的乐质, 在一段时间里也是大家热议的话题。

4 1 1 1

作为一家 1995 年才成立的新锐公司, XESEC 的名声并不是非常响。, 但是它的崛起 却是非常迅速。和很多队成立的公司不同, 他 们一开始就有充足的资源作为后盾, 直接就开 始制作自己的动画作品。在成立的这年里就制 作了、暴走猎人》,随后的1996年 XEBE(

机划战舰抗手》一炮走到。要知道 1995年因 相播出了怪物级动画。新1 红棉音战士 这时马上用一部科幻机甲题材的动画赢得市场 实属不易、相较严肃的 新世纪福音战士》。《柯 动战舰抚子》更扩欢乐亲切、而其中又不 to talk for St. PV, c 11 Sant the think the something to 创造了星野琉璃这个一九少女。不同于被波电 口说出的"笨蛋"也成为了一句流行的口头碑 同年 XEBEC 还是 部动画、虽然年龄儿 偏低、也有玩具广告的姐。。但也是承载了 大国人美好蚕年的名作, 形就是大名鼎鼎的。 型兄弟》。如果你出生在80年代末,小时候去。 没有玩过四驱车的话,那只能说你的童年存在 遗憾



で、イゴーをなった。 3... マードは、まった、まつみ × 全条西。不过前回星道着夏年奔跑的鏡头着支坑了不少观众

其后的几年、XEBEC 这家动画公司「直平 億地走着自己的运营道路。靠着东家 Production LG サー・ よっとご、人一、 器助,从 1997年到 2002年间 XEBEC 既制作了 不少独う动画、也协一司件了很多名作。留心 观察的话、在《攻党机动队》《∀高达》等作品 中都能发现他们的影子、只不过说到自己的作品就没有多少亮点了。《地球防卫企业》之类 直生

左統

动画4

□ 得出手的只有.998 年 《标·动战舰抚予》剧场

并且大幅度加深了高本的悬念和严肃程度, 成为了科幺,勾同中的又



时间到了 2003 年, XEBEC 终于又有一部作 品颇引了观众的眼球 DNANGEL》。这 部动画从内。 (不忠于杉崎田绮琉的原 作漫画,和丰上是在漫刊基础上的再创作。但 角色 明的 多情幻葛。带有幻意的故事和难美的 而风,都迎合了众多观众的喜好。 动画的主题 m 4 自夜。更是在广人的弘漫述同广为传码。 2004年 XEBEC 又创造了自己的另一个金字书 牌 一。巷旁的宏美娜 因可 枫播完毕的 达 SEED。创造了系列的一个新品牌, 打造了一 邵如俱像点。 般的《高达》,深受年轻人和女 性观众的。, 作为人设的平井久司也被捧上 了一个前所未有的高度。XEBEC 看中了其中的 商机。联合平井久司和获得过 SF 小说大奖的冲 万1公布了《苍穹的法美娜》。起用新人鹫尾 直弘的机械设定十分个性, 再加上当时对平井 久司人设褒贬不一的争论,《苍穹的法芙娜》 在播出之前就积攒了足够的话题和关注、很多 人戏称这是一部《EVA》+《SEED》。 不过当 功回播出之后其过硬的素质很快推翻了前面众 多的猜疑、得到了业界的高度评价。《苍穹的 法英娜。在画面上远超以往 XEBEC 的所有作 品、在表现敌人和部分镜头时甚至使用了当时 TV 动画中并不多见的 3DCG、碧海蓝天的小岛

人留下了深刻印象。更重要的足动酒所讲 1 悲壮故事、正值花样年华的少男少女在虚 叚的和平和命垂 线的战斗中挣扎,残酷而感 人的剧情让人体会到了和平的可贵和生命的学 好。冲方丁更因为优秀的剧本获得了格兰披着 大类第一位 XEBEC在这部动画上名利双收,

年 XEBFC 使用和《苍穹》几乎相同的制作阵容 拍摄了一部《英雄时代》,虽然略有崩坏的叫



\*《卷弯阵去美娜》用感人的故事征服了观众,也让大家 把 XE BE C 蓝色的标志向那片无尽的苍穹一起记在心中。



↑一部只有 集的 OVA《苍穹的法芙娜 RIGHT OF 、EFT》人气绝不亚于正传

面有些影响观赏情绪,但不错的故事背景让这部动画也成为一部比较成功的作品。

不过另一方面,在改编方面 XEBEC 就谈不 上是一个多优秀的公司了,因为他们常与小学馆 和动画投资公司 StarChild 合作,不乏众多漫画改 编作品,但这些作品的质量却总是不高。其中最 大的受害者就是漫画家赤松健……从 2000 年的 《纯情房东俏房客》到 2005 年的《魔法老师》, 赤松健的每一部大热作品都交给了 XEBEC。不 知道的人以为是因为双方有药默契的合作,但其 实这很可能与 XEBEC 圣实的后台有关。动画版 《纯情房东俏房客》和《魔法老师》都遭到了无 情的修改,削减了大量的原作内容。到了《魔法 老师》中更出现了前所未有的混乱局面,副监督



↑ 《魔法老师》动画的唯一贡献就是告诉大家 精彩内容 清猷风漫画。

和作回监督不停更换使动回难以维持在一个合种的水平线上,甚至连漫画中出现过的指定颜色都被替换掉,几集之后更是崩坏得一塌糊涂……(有消息说这是因为 XFBEC 将主要战力都投入到了《苍穹的法关娜》里。)忍无可忍的赤松健多次找 XEBEC 抗议,最终在把监督更换为著名的锦织博之后这出闹剧才得以收场。而赤松健再也禁不起如此折腾,后来他的《我的圣诞老人》就理所应当换了动画公司。其实看看他们其他比较有名的改编作品,如《武器种族传说》《武装炼金》《出包王女》和 TV 版《今天的 5 年 2 班》,就不难发现这些动画的素质都不令人满意,唯一的作用可能就是当观众动画看得不爽之后会回去补习漫画吧。不过赤松健漫画改编失利的影响远比 XEBEC 想象中严重,作为给赤松健改编动画的介

绍人,大月俊伦受到了来自作者和漫画粉丝双方的责难,可以说是脸面尽失。于是他咽不下这口气,就和 XEBEC 闹翻了,而他的 StarChild 动画投资公司自然就中断了很多与 XEBEC 的合作,其中譬如《机动战舰抚子》《宇宙星路》这样版权在 StarChild 的动画也就几乎永远丧失了出现线 作的希望。



1《出包王女》能得到一定的肯定,离不开声优的出色表演。 还有活合 XEBEC 改编的要素"零剧情"。

2012年 XEBEC 分两季制作了东家 Production LG 的《轮回的拉格朗日》、希望在自己擅长的 原创机器人动画中赢得更多人气。角色塑造上 他们特意迎合现在女性当道的潮流,设计了性 格外貌上都迥然不同的三个少女,而且在画面 上也下足了功大, 绝不亚丁 流动画。不过有 些单薄的剧本始终让人提不起太大的兴趣。只 能算是一次努力的尝试吧。2014年他们又同时 打出了两部作品: 改编自漫画的 八、下、 和原创的机器人动画《白银的声音 半老在 播出了气势如虹的改编前两集之后快速转回了 漫画原作,素质平平只希望不要再次崩坏;而 后者虽有着 2D 结合 3D 的画面, 却总透着几 分寒酸气, 加上俗套的剧情, 恐怕难有建树。 看来想要再造《机动战舰抚子》的辉煌, 对于 XEBEC 来说是个水久的课题, 不断在业界摸爬 滚打的他们也正展现了动画公司的辛苦。

, , , +1, °

加工 义 1963 年 6 月 21 日出生于日本广岛县福山市。早年在苇 Production 工作,负责

过演出、监督、企业等多种工作。后接受下地 志直邀请辞职并参与创立了XEBEC,现任公司 董事之一。羽原信义在《DNANGEL》和《苍 穹的法关娜》这些 XEBEC 少数精品作品中都 担任了监督一职,可以说是公司的中坚力量。 租很多动画人一样,他也有些小小的趣闻,比 如他非常喜欢日本女仇中岛美智代。

DN ANGEL》中还特意请她来为最后一集中的角色配音。而在自己的另一部作品《特装机兵·羽原信义用自己名字的发音为敌人使用的机器人命名

他是 1964 年 7 月 7 日出生十日本神奈 / 1 县 中郡的动画监督。在高中期间佐藤龙雄曾经是 位优秀的运动员,但是不幸的是 2 年级时因 为伤病而放弃了运动员生涯。大学时就读早稻 田大学法学部,这时在朋友的邀请下参加了动 四研究会,从此开始问动画行业转变

他所监督的作品多是没有原作的动画,在 动画中他非常注意表现人物的可爱之处,没有 他星野琉璃可能就不会成为如此脸关人。 () 每 色。同时在作品中他还非常喜欢表现日式风格, 即使在奋战到木星的《机动战舰抚子》里也随 处能见到温泉和日式旗院的影子

# 动画特色

4 th

- P.

14

西帕

过有

上 XEBEC 也往往保持在业界的平均水平上,只有人设还是比较令人满意的、他们动画作品中的人设基本可以保持原作的风范、不会出现大的崩坏

另一方面,XEBFC的原创动画,尤其是 科幻作品中往往能出现给人印象深刻的精品。 机动战舰抚子》《苍穹的法芙娜》都是机战为 里长时间津泽乐道的话题。这些作品无论画面和 尼本都高超得仿佛和《出包主女》等动画不是出 自一家公司。所以在一般动漫爱好者心中 XEBEC 的名字并不响亮,但在 SF 迷心中却是个值得 一旦一公司。在原创动画上他们的风格时而像 GAINAX,时而又像 SJNRISE,飘忽小是



↑《D.N ANGEL》是在曼画的基础上发挥的造出的经典每词提起它,总会想起《白传》的旋律。

#### (+) 责任

副走猎人

D N ANGE.

- 学者 ままま

Rio RainbowGate

a- 同的核省新 ]

白银 有母 ±

7中FSP

# ¥ 3.2.16 AIC

An me nte

アニメインタ ナンョナルカンハニ

# 7 7 2 6

AIC是日本 家著名的动画制作公司、全名 Anime International Company 股份有限公司。简称 AIC。1980年,AIC接下了第一份工作 IV 动画《铁壁阿童木》的外包工作。当时的一个人存雏形阶段、并没有正式成立公司 此后过了两年,在精心的准备之后、雄心,, 的 . 满亨于 1982年正式创立了 AIC



· 西赛《國際爱动画《S.A.特优生》,是 AIC 和 GONZO 於制作

### 公司厅生

AIC 公司成立之际、正是日本动画、尤其是 い、、キャッ 时期。在这种只要是个像样的 动画公司就能挣钱的情况下、AIC 在包亚初期可



\*《吸亞斯美夕》系列画风精步细腻。故事感人。在那个 年代可謂反覆一計



"《天地升用》系列及其时生作品是AC的核心作品

市说起 AIC 的作品中,最为形发人口的 1、1、1 作用》系列。这部 AIC 的代表作。超 主于 199 ,由于讨喜的设定和精良的制作, 作出之后立刻就受到了观众的狂热退俸。面对 141. , 1毫不含糊,立即1:24 人 11. , 20 不含糊,立即1:24 人 12. , 20 不含糊,立即1:24 人 20 不完成功则, 20 不完成功则, 版和广播剧。由于其中的女性角色砂沙美人气 极高,AIC 更是为她特意制作了一部单独的外 传动画《魔法少女砂沙美》。因此,《天地无用 系列也成为了AIC 鼓重要的代表作。

在有了《天地无用》之后,AIC 突然变得比较大胆,力图对自身进行改革。这个时期 AIC 最出名的作品 契数 OVA 观画《我的女神》。这部改编作品同样为 A C 聯來了人量的人气和利,在 OVA 动画走红之后,AIC 再次制作了一致"神·TV 版利品,场版来吸金,收益也都相当1 但 AIC 的野心不小,才'、一,一

C地類



\*《我的女神》改撰自日本《同家庭岛康介创作的曼匣 正位女神母获了众多粉丝的欢心。

展业务,AIC分成了三个III,分别是"AIC Digital" "AIC Spints"及"AIC ASTA"。这个工作室各自的分工也非常明确,AIC Digital 负责制作《我的女神》系列,同时与GONZO的合作也比较密切。而在GONZO财务危机严重

的时刻,AIC Digital 举抓住机会,接下了好多GONZO的炸摊子,与其联合制作了《横户的化解》《S·A特优生》《香格里拉》等作品。AIC Spints 则负责《天地尤用》系列的制作,以及这一系列其他的相关续作。与AIC Digital 拥有比较固定的合作伙伴不可,与AIC Spin、个作可数位比较多。因此,AIC Spin、多一点的加价品也就多允杂。《出包女王》《食及一种一种品也就多允杂。《出包女王》《食及一种一种品也就多允杂。《出包女王》《食及一种一种品也就多允杂。《出包女王》《食及一种一种品也就多允杂。《出包女王》《食及一种品也就多允杂。《自己》《一种品、人员和资一种品、人员和资一种品、人员和资一种品、人员和资一种品、人员为主,动调的风格和模式也都比一个人。

神异闻录 4》以及《枪与剑》都是由 AIC ASTA



制作的。这样的一线经营模式取得了 功,到了2006年、AIC再次增加了两条线、"AIPLUS+"及"AIC宝家"。2008年弹珠机生产商 Orzum 收购了AIC,此时的AIC仿佛回到了当 初的鼎盛时期,作品的数量和质量都人幅度 J 升,人气也渐渐恢复。五线经营的模式维持到 了2010年,AIC再次加入了"AICBulla"及"AIC Classic"。《天降之物》《猫愿一角恋》《玩伴 猫耳娘》《轻声密语》《迷途猫》《甜蜜吻痕》《强 養魔女》第二季及《我的妹妹哪有那么可爱》等人们有新的自己,即在《中的《人》。 2011年,Aphx 从 Otzum。手中收购了 AIC,AIC、《人》。 AIC、《人》。 AIC、《人》。 AIC、《人》。 AIC、《人》。 AIC、《人》。 AIC、《人》。 AIC、《人》。 AIC、《人》。 AIC、《人》。 AIC、《AIC Fronter" 2013年,据日本媒体报导、AIC 公布了缩减动两条作时间和费用的新动画工作线模式。AIC 称使用这种方法,可以书省一分之二的动画制作时间。



制作经费也能够减半。但是这次,新的工作线也没能挽救岌岌可危的 AIC。Apix 试图证 AIC与G-mode 联动,希望看到动画网游互相促进的双赢效果。但令人失望的是、此举的效果非常不明显微于 2013 年底,AIC 的高昂债务已经达到了6亿目元,赞助尚丰产的撤产。2014年11,约10年商,AIC 由土由之野。全市以1、AIC 上版各了Apix,中区以1月至一至,一点型内下,负的危机,但是 AIC 之前接手过的数部人气大作、都被其他动画公司接收。

# 公司成员

:浦亨田生于1953年,东京人,AIC股份有限公司工作,人工工作,从上1000年,以上1000年,从上1000年,为100年,10



\*属為正樣生为《米地利用》的原作者。与AG的大系 直都十分亲密。

1 甲产麦

217

447

- 10

. ; ;

T' +

٠, .

- { ,

· \* √

将许多

动进、

界的未

名的作

天地

于大阪

二才工

文之后.

GALL

加入了

切开竹

了多少

北爪宏幸出生于1961年,是东京的动画师 利爱画家。他于1982年毕业于 文 1 元 在毕业之后,他进入了BeVore 动画 I 作室工作, 在一些动画的制作中开始崭露头角。1982年, 他与同好们一同建立了 Pack 动画公司。随后, 北川又以原画师的身份加入到了 AIC 的制作之 中。在《龙世纪》制作之时,他也上式成为了 我们 AIC 旗下创作群的一员。

合田浩章出生于1965年,来自北海道,是《我的女神》系列专属监督。能够得到本社重要的作品之一,可见合田浩章在AIC是很受重用的、同时合田浩章也是一个优秀的原画师,曾经参与过《破》《序》两部EVA剧场版、以及《天降之物》剧场版的原画工作。

青木英田生于1973年,是著名的动画监督。 他的名比较多变,青木空、あおきえい以及苍 井启,方便他进行各种各样的创作。2005年, 他离开了AIC成为自由身。2013年,他与离职 的原AIC成员创立公司"TROTCA"。他曾参 与AIC多部人作的制作,包括《我的女神》《食 灵・零》《轻声细语》等等。

# 动画特色

AIC最初是以OVA制作起家的。从初期开始,AIC就致力于商业化,非常看重作品的商业价值。AIC的动画制作一直都保持着一定的水准,虽然没有什么特别出彩的地方,但好在也不会有什么大的缺点。总结起来的话,AIC的动画制作风格就是不过不失、平实稳当,在保证基本质量的前提下尽量节省。虽说在后期由于缺乏资金,也曾作出"仅花一亿日元和三个月时间就可以制作一季度动画"的提案,但从整体上来看,AIC还是一家非常有实力的制作公司。2007年,由于《竹刀少女》预算表泄露,AIC的制作经费也被曝光。《竹刀少女》的制作费

大约是每集一干万日元,这个价格倒也算是与 《竹刀少女》的质量相称。

可从内容上看,AIC 的作品中还有一个鲜明的特色 美少女。AIC 的两部当家之作《天地无用》和《我的女神》里,很重要的一个卖点就是美少女。而历数 AIC 多年来的作品,其中的绝人部分,都是以萌萌的美少女作为卖点的。尽管公司多次改革,但美少女路线却一直被坚持了下来。

大地元出名与

पूर् एक इ

九四寸音。

A. 电阻引流域100m

包包重新机 在京 0.10 年

事件 I I

年 有 集 相

絶えか

84. 7

77

1. If to Only Love

the maken into

を加工

SA特流生

大连枝工艺。

¥ 2

一4. 韓母原 我的妹妹不可能形。可要 女神母母原 4 我的很多很少 查要与选举与巧克力 学生会的一己之见。v 2 学学大作品 専門。w 的 2 配

# ¥ 3.2.17 Brain's Base

# 成立背景

# 公司历史

1996年成立的 Bra.n's Base 算得上是 个 恢具潜力的新兴动画工作室 。 《力很难与 人 學 动画公司 區 故,但在中小 " 方画制作公司里, 也算得上翘管

Brain's Base 存成さ / + 、 「イイットト



「《永生之海》叙事手去非常引致,改编自成田良德的同名 (1)总



「赤ナ<del>、如本品の</del>症的、監括机器人》 在 Brans Base ・明8 I :中間と北。



· 确是中学主 以 1 录 年代为高等,讲述了 个突然 ② 144的女中学生的故事。



が弱や角色では平野い及りからり 中卒港庁優ね で 主、過 ・ 友が大幅は「Ail]にかる中

2008年、Bra.n's Base 推出了它的摇钱树大作夏目友人帐 人,《译冶愈的风格、Brain's Base 的表现没有让人失望,制作精广。 复目友人帐》一经播出后上刻处,加潮。从 2008年全今,《夏目友人帐》已经是出了四部 TV 小的大长篇,但作品的热度却依然不减。 无数的观众们都超自期盼着第五季的降临,而《夏目友人帐》也俨然成为了 Bra.n's Base 的金字招牌。值得一提的是,《水生之酒》与《夏目友人帐》是同一个蓝督哲导的作品。Bra.n's Base 的成功,与这



是警告职的妖怪或画《雙自友人帐》,、今十二回「到 了第四季。

2009年、除了《夏目及人帐》的续作之外,Brain's Base还制作了另外两部作品:《空罐少女》,以及《狼'方香辛料 2》。这也是 Brain's Base 下,尝试制作美少女动画。Brain's Base 这次尝试。果很好、两部动画整体上都还不错,算是值得看的美少女动画

2010年,Bram's Base 与成印良悟再次合作,《无头骑士异闻录》应运向生,担任益督的仍然是与鬼才成田良悟默契十足的大森贵弘。这个工合再一次获得了成功。大森贵弘比起制作《永生之酒》时,掌控故事和节奏的能力成熟了不少。 清晰的主线、复杂的表现手法、深刻的故事内納,都让《无头骑士异闻录》成为了一部无可挑剔的佳作,Bram's Base 的名声也在此时响彻业界。同年,Bram's Base 还制作了一部名为《海月姬》的动画,走的依日是温馨治愈的风格。题材独特、画风清新、红秋草不得什么经典大作,但依日是一个能:人服则一点的必要。



1由几原邦彦 人担任监<mark>督 制本及音响</mark>监督 并参与原创的《问转企链键》。

2011年 Brain's Base 的年度大作。回转企鹅罐虽然争议不断,但人气极高这一点是无可否认的。同年的动画电影《萤火之森》也同样大获成功。2012年开始,Brain's Base 似乎进入了一个高产的时期,2012年连续制作了《夏目友人帐4》《战国 Collection》《邻座怪同学》2013年则推出了《AMNESIA》《我的青春恋爱物语果然有问题》、《BLOOD LAD 血意少年》《兄弟战争》,2014年更是有《一周的 月友》《众神的恶作剧》、《属性同好会》《我们大家的河合庄》几部优秀的作品。Bram's Base 是否要走向它的全盛时代,我们拭目以待。

# 公司成员

至十元

小泽十光是 Brain's Base 的社长和创建人。 他原本是东京电影新社的制作人。在 1996 年辞 职之后,他创建了Bram's Base 工作室。在他不懈地努力之下,Bram's Base 这个小小的工作室在这十多年间得以快速地发展壮大,在动画业界也赢得了良好的声誉。

ナ森率等。

大森贵弘出生于1965年,是日本著名的动 则监督。高中毕业后就投身动画制作业的他、 曾在20多岁时转向了卡拉OK影片制作业。但 他也没有完全放弃动画制作的工作。在此期间 也做了一些原画和设计的工作。数年之后大森 贵弘回月动回界、开始专心制作动画。2007年、 大森贵弘与 Brain's Base 合作、执导了《永生之 酒》后、双方一拍即合。此后、大森贵弘包揽 了 Brain's Base 大部分作品, 成了 Brain's Base 的 御用监督。但由于大森贵弘风格多变 Brain's Base 的作品并没有因此被模式化。《永生之西》。 目友人帐》《无头骑士异闻录》《萤火之森》····· 这些作品的风格差异相当大、足见大森贵弘对 上各种风格的作品强大的驾驭能力。同时, 因 为人森贵弘本身是原画师出身、所以他对于分 镜、作画都有着相当的敏感度, 这个优势在他 1.4 品里也得到了很好的体现、

水井豪出生于1945年,是日本著名的漫画家。他本名水井洁、毕业于东京都立板桥高等学校。由于和 Bra.n's Base 的社长小泽十光交情不错,在 Brain's Base 成立初期得到了他的倾情相助。《真盖塔机器人世界最后之日》《真盖塔机器人VS NEO 盖塔机器人》,以及与之相关的作品《魔神皇帝》《魔神皇帝 死斗! 暗黑大将军》等 Brain's Base 的早期 OVA 作品,都和水井象有着干丝万缕的联系。

岸田隆宏是日本著名的原画师以及人设作者,毕业于国际动画研究所。他的实力在业界得到了相当高的评价,他所负责的人设也一向十分美型。这位实力强劲的干将多次参与了Brain's Base 的动画制作,例如《永生之酒》《夏目友人帐《无头犄七异闻录》等。在这些Brain's Base 的

"这个作品,不知识,不是多数人们的 支援者

#### 动画特色

Brain's Base 的作品一直以来都有着小错的口碑,虽然目前 Brain's Base 的制作模式还比较偏见 I 作坊式。但在制作经费方面、与一般的中小工作室比起来,Brain's Base 是比较一点的,这也是 Brain's Base 的作品质量上的保障。在挑选要制作的作品上,Brain's Base 是非常有眼光并且极其敏锐的。因此,作为一个比较年轻的公司,Brain's Base 的作品数量不算太多,但名气却不小。虽然作品少,但因为集中力量精心制作,所以人部分



·大森黑礼和邓田報稿的再一次磁攝為辦了"开来培力具 且录》的拆掉

作品都有相当不错的口碑。注重质量、追求精品,这应该是 Brain's Base 在动画制作中的"大追水而从 Brain's Base 历年的作品列表中可以看出,大森贵弘对于 Brain's Base 是非常重要的"位益督大森贵弘和 Brain's Base 的关系堪比新房昭之和SHAFT,因此,大森贵弘的风格(广青年)定程变上影响 Brain's Base 的风格。

LP viet V vd

加维中学生

・ おより 気は色 GPC

开 国的作为年4年4月月5日

打神大は

夏日友人弥

一流り女

被 复用灰人帐

铜与至香ta

无头骑士异河南

每月班

準律 DOLLS

O 45 1 5

夏月友人帳 参

S IN DO NOT S

夏目友人帐 肆 战国 Collection

.....

計画機の学

被削雪森 物图更颜色 脹動

生 结争 异

著細的平作器

我们大家的司旨庄

图的肺板

真盖塔科器人 世界最后之日

真盖塔机器人 VISINE O 盖塔机器人層性

屬和旱業 死 41 體黑大将军

**射癌病扩除人** 

Mext Season

申收季被女

Pro 頭角 動 OvA

. 13 86 T

- 対文名 株式会社エイトビット

前 女財 旬 2008 年 9 月

公司地址 東京都村並区上获 1-16 14 武骸馆大厦 4F

# 成立背景



↑除了动画之外,8BT还为初音未来等歌手制作 MUS C PV,反响良好

# 公司历史

2008年9月,萬西励在有 都形並区仓建起动画公司8BIT。在缺乏资金与为一为情况下, 可或立的8BIT只当来做外包,而外包也就成了8BIT的主要业务 最早的工作来自老东家 SATELIGHT,于是 字护相心》成为了8BIT初期最重要的1作 与其他公司不同的是,8BIT

的外包不是原则,而是3DCG和摄影等数码制作 其中色的制作能力吸引了MADHOUSE和A1 P.ctures 两家量产大社的眼光,从而多一了一原 理的未复》《铁腕巴蒂DECODE 02 查天航路 等作品。

从 2009 年起, 8RIT 逐步开始全面外包。在这个时期, A 1 Pictures 仍是它最大的客户, 修长篇动则《妖精的尾巴》《迷糊餐厅》等等都有 8BIT 的参与。

2012年以后、8BT的协力外包水平越来越高,主要体现在3DCG与2DCG方面。其5F作品都有极高的表现力,也逐渐体现出公司的未来发展方向与特长。而让他们坚持这样路线,并且迅速成长的就是那部"名作之壁"



作品的是一个方式等,项目的最近功的作品。

从而相对得出市场对逐作品的热度、销量超过 nfinite Stratos。称为破。

2012年、本来关系就不错的 SATELIGHT 又有外包工作让 8BIT 来制作,不过现在的 8BIT "写下管" 1,不只满足于外包工作,丁是提

1 。因为 8BIT 的员工是制作 2 、 F》 的那支队伍班底组成,所以当年私 2 。 后还是参与了原场版《超时至要蜚上市 2 、 次 的制作,只不过当时是雇佣关系。这一年再次

一、制作跟当时就不同了,首先是从雇佣 一、"一、村等、并且还要分享一些收益。《包 不的人天使 EVOL》是《包圣的人天使一门官方 续作。也是真正结局,该剧揭晓了阿波罗与冀 一、一、子份、全局的机体都以 3DCG 形式限 现。战斗也使用了大量 CG、画面比前作更加华 丽。两家机战·、,之"。」,可知公司的合作使《创圣的大天使 EVOL》的收益相当不错。同年、8BIT 近乎独立企义的《武装神姫》运



《创圣的大天使 EVOL》是 8BIT 与老东家 SATAL GIT 首《创圣的大天使 EVOL》是 8BIT 与老东家 SATAL GIT 首

2013年,野心勃勃且资金充裕的 8BIT 又制作了四部动画。对于刚刚成立没几年的公司来说是很了不起的事了。四部作品当中改有旧一,也有新作,还有每集五分钟的短剧动画。写中,也有新作,还有每集五分钟的短剧动画。写中,也有新作,还有每集五分钟的短剧动画。写中是流行在低龄向的子供片,近年因为日一至是一个大人,那些作品很多都一样各个一个一个大大大使。的执行监督上的成本,而请《包圣的大天使》的执行监督上



另一部作品《东京暗鸦 。 。 元书历 司

1. 元、曾经获得《这本轻小说真厉性》。 第七1 动画化后,8BIT在剧情删减。 1. 太值得 提的地方,可是制作方面却很有特色。 比如作为式神的机械,就是以3DCG的形式加 以正规、各图或 1. 在 2. 作 1. 1、1、1。 面比较华丽。



《左至暗鴉》在揭出后反响平平,没有太多可圈可靠的 也方,算是《部竿廣之作。

RBIT除了《Infinite Stratos》,就没有什么成功的常规作品。但由于其选择加入委员会的制作模式,并没有份筋动骨,即便与拉上也。小打小闹。但从其作品质量不难看出,这个小制作能力相当不错,对于3DCG的使用也相当强。但是《Infinite Stratos》的成功让他走向了制作后宫动画的错误路线。后宫动画是最难以发挥其CG手法的类型,比如《少女骑十物语》就是典型的例子,如果把那些投资到物语难动画,也许结局就不可了。

2014年的《向山进发》是 E常向的 TV 本。 这部作品想必会有不错的结果, 8BIT 能否。在 这个机会转型是其未来发展的关键。

# 公司成员

17.4 十并无 李色 步式加 却成为了菊地康仁的硬伤。《武装神姬》的出 师不利和机战萌娘类动画热度的消退也为他敲 响了警钟。

与弦光。

1982 年出生的弓弦處鶴是日本的轻小说作 家。他在毕业后首先进入成人游戏公司出任脚 本。2007 年,弓弦逸鹤离开了游戏公司,转而 太写轻小说,他的伯乐就是 MF 文库 I。而弓弦 逸鹤也不负众望,拿出了相当不错的作品。但 他经常无原因地拖稿和提出不切实际的条件。 这种情况在动画化走红以后,变本加厉,甚至 在利益分配等诸多问题方面与出版社发生矛盾,导致最终忍无可忍的 MF 文库 I 将其解约。

起初,弓弦逸鹤并不当回事,据说他还向 角川书店自荐,但是遭到婉拒。尔后又表示想 要重回 MF 文库 I,结果再次遭拒。最终,走投 无路的弓弦逸鹤只能放弃最好的角川系平台, 转投排谈社的 OVFRLAP 文库。由于平台可题, 重新连载以后的《Infinite Stratos》已经大不如前。 而且弓弦逸鹤未吸取教训,接连号发负面新闻、 比如 四自己写的小说在亚马逊上的评论很低, 而大骂读者都是垃圾,还怒斥同行写的轻小说 我的妹妹不可能这么可爱》与《我的朋友很少》 等人气作品。

# 动画特色

说到8BIT 就不得不提数码制作。现在的 动画与20 世纪的最人区别,莫过于画面提升、 成本降低。其主要表现在数码制作取代传统的 赛璐珞制作。随着90 年代数码技术的引入、 赛赛璐珞作画逐渐被数码作画取代。2000 年以后,数码制作被各家动画公司广泛利用, 也就是后来常说的 CG 技术,大致分为 2DCG 与3DCG。当今日本主流仍是 2DCG,而只有在机械较多的作品中才会使用 3DCG 技术,同时也体现了当代日本动则控制成本追求回报的商业

手法。8BIT 无疑是使用 3DCG 制作动画的佼佼 者。8B.T 的动画特色非常简单,它们用高超的 CG 制作技巧配以商业性极强的机战和萌娘主题 制作出后宫向的商业动画。单一的选材和制作 暴露出管理层企划能力不足、没有核心成员的 弱点。8BIT 想要发展,就必须走更加多允化的 道路。



◆中出茅草的 (B) 。 水已经开始参约《夏日人作标》这样备受膳日的名字字记

### 代表作

nfi te S alli.

nfinite Stratos 限望の緩的大重奏

更美得见

向...并写

专 知時報

Infinite Stratos 第一季

シ女領土物語

A. A one Aith You

**迪**太双刀

向山进发第 季

灰色生要す

□司名 書トカエ作書 日文名 株式会社スタシオジブリ 成立町町: 1985年6月 ム司地址・东京都小金井市梶野町1丁目4番25号

# 成立背景

# 公司历史

 高,但《大空之城》仍然是吉卜力的最佳作品 二

宫崎骏丁 2000 年发表了自己准备了 4 年之 久的大作《干与手子》。这是 部划时代的作品, 它创下了 304 亿的日本国内最快票房纪录,至今 无人打破;获得了柏林国际电影节的最高人奖 个玩奖,几乎拿到了日本国内所有的本十奖项 它打破了人们提到动画只有迪斯尼和梦工厂的 观念,将日本动画推向了世界。

2004年,高畑勋因年龄过大暂时不再点督作品。虽然宫崎骏凭借《哈尔的移动城堡》揽下196亿票房,但是此时的告卜力不得不开始正视后继无人的问题。

其实宫崎骏并不是真的后继无人,比如近 膝喜文,比如细田守,比如庵野秀明。但是为 什么落得如今的局面? 还要追责于吉卜力自身 的机制。吉卜力制作的一高原则本身就具有极 大的风险。想要减少风险,最明智的就是启月,



\*《龙猫》中所表达出<mark>的美</mark>奸、纯真和善良触动了无数人的心灵。

品质的坚持,和宫崎骏自身的天才。吉卜力将对 同型产型电影的水准、做出了西方自収不如的全 1.1. 在动画业界获得了极高。地区

了下力九疑是最能体现动画特点的 、 "。 也是最能代表日本动画制作水图

# 公司成员

久石计生 1950年, 是日本著名的音乐、 作出 4、钢琴家 他十分崇拜美国黑人音乐家 琼斯 所以 《名字的发音改成日语并 " 4成最为接近的汉字。就成了"久石计"

# 动画特色

吉卜力作为10 4 m 水流石。16 m 对 中平原 中。 专注于制作动画电影的公司,有着以下几大特点

其一, 告卜力成立初期是没个PCCTT。 只是在制作动画时才请来工作人员。 也 超收入来分了 直到 1989 年的。魔女宅仓侵 到下任绩后才变成如今的固定人员 和"。

其二、 吉卜力动画对几人主题有着过分的 执着、少女、爱情和飞行, 并添加上梦想, 人 与自然的关系等商业性元素似乎就可以组成一 部占卜力。

其四, 吉卜力制作的作品无一例外符合



一番人士と第一点が自行政争れ 「「おって」人を参 品子部を買されたないを記し、一点「こと」の主

年 / 虫之類

せか真卑。

参用に重き

计至 差差

平成世宫:5

购灵公主

我的犯罪。田莉

千与千年

语的记录

始你的移动城里

the Mathial

转崖上的芷鱼距

借东西的小人阿莉埃蒂

来自座美人之成

1 7 万 古

**强极的比较点** 

同位中的 4個

**,贩之女**参加班

# ₩ 3.2.20 Studio DEEN

公司名 Studio DEEN

日文名 符:

成立时间 19

公司地址 东京都进藏野市吉祥寺南町 4 番 13 号

# 成立背景

70年代,长谷川洋跟随在东京电视动画部门 工作的哥哥开始了在动画行业的打拼。后来他就 接触到了目出工作室(也就是后来的 SUNRISE) 进行上色相关的工作。1975年为目出工作率「 的《勇者莱丁》进行上色校对的长谷川洋中、「 自己的上色工作室——Studio DEEN、一直与 和后来的 SUNRISE 进行上色工作。随着工作室的 扩大、直到 1982年 Studio DEEN 才开始制作动画。

#### 公司历史



「高桥留業子的《乱马 1/2》不但让 Studio DEEN 打开 了自己的市场,也锻炼了很多核心人才。

大。随后的日子里他们依然以协助 SUNRISE 为主要 L作,参与了《V 高达》等多部作品的制作, 到 1994 年实力成熟的他们才改制成为一家株式会社,这时起他们才有了更多自己的作品。

1995年他们制作了《鬼神童子 ZENKI 得到了不错的反响,而更令他们扬眉吐气的当 属 1996年的《逮捕令》。藤岛康介漂亮的漫画 被他们很好地改编上了炭幕,相信很多国内的 观众还记得当年的引进版,这次成功的合作也 让他们得到了这部件品后续的改编工作。随着 "逮捕令》的成功,St.d.o DEEN 的名气和实力 得到了业界的肯定,他们的作品 + 下增多到了 "年4部到6部,并且都保持着不错的水准,



\*《水果蓝子》很能够代表 Studio DEEN 的 漫画改编质量 只要有过硬的原作,他们就不会令你失望

2001年 Studio DEFN 改编的 小子等 成为那年备受欢迎的佳作,少女漫画能够 ! 如此大的反响实属不易。Studio DEEN 在改编 , 突出原著亮点,细腻地刻画了角色之间的感性 "叫葛,配上清新的音乐,令人过目不忘。这 生后的《闪灵 "人组》《圣石小子 "引人地受! 看做 MLLU、1)【入棚 《人本,人 可 漫 中 汉 编章 又 工化 ( )。 人 社 是

的 Studio DEEN 后来连续制作了 2 部续集,成功 地在这个品牌上获得了颇高的收益。2006年公 时壮大的他们搬入了新址,这年他们又幸运地将 《Fate/stay mght》搬上费幕。因为这部作品的原 著过于复杂,他们只怕摄了最为简单的 Fate 线故 事。虽然动画并不出彩,但 Studio DEEN 并未对 故事做多少修改,也并没有对分文剧透,作品靠 着原著本身的魅力还是制造了极大的话题,也成 为他们名下较为知名的一部作品。同年他们还把 同人奇迹之一的"寒蝉鸣泣之时"制作成动画。 对于原作气氛的完好保留得到了众多粉丝的认 可,也计很多没有接触过游戏原作的人对这部作 品产生了兴趣。随后他们分一部将《寒蝉鸣泣之 时》的众多路线和完美结局呈现给了观众,圆满 完成了这个游戏的动画之路。

现在 Studio DFEN 仍然作为业界非常稳定的一家公司每年制作着多部作品,丰富着诸多 动漫爱好者的选择。虽然没有那些名声显赫的 经典作品,但良好的经营让这家公司一直稳步 发展。现在的 Studio DEEN 不光拥有多个 L作笔,甚至在中国也有名叫苏州丹尼动画的子公司,以后他们还会将更多的作品搬上荧幕吧。

# 公司成员

中夏敦子

1961年12月21日出生于日本神奈,县、毕业于女子学院,后在国际动画学院学习。在校期可就参加了制作动画的打工,也曾成立过自己的作画工作室。1985年她参加了《福星小子》的TV 动画制作,担任作则监督一职,因为能够把女性角色绘制得十分煽情而受到男性观众的关注。后来在制作《乱马1/2》的时候担任人设而成名,同时接触了Studio DEEN,后来以自由制作人的身份参与到公司的L作中。

# 动画特色

Studio DEEN 的风格一言蔽之就是平淡的发挥, 他们作品最大的优点是没有缺点, 而最大的缺点也是没有完点。因为主要作品多是有原

著的改编作品,他们最擅长的就是将原著原原本本地搬上荧幕。所以他们作品的人气很大程度上取决于原作的实力。如果你想要看一部经典动画请不要选择他们,但如果你专欢的漫画被他们改编成动画则人可放心观看,见到喜欢的角色活跃在电视上也是一件非常幸福的事。



1. 7 多结节的故事 過過 14 木旱 寒蝉鸣 1.7 形 的生 与最后的 (解) 终于让我([和角色》)—起从噩梦中走了出来。

#### 代表作

五号12

関車量子 ZENKI

歌嘴车

惊 电晶块车

伊甸ラ年

Hunter × Hunter

万有引力

水界語で

神石小子

电阻打刀

も見 人能

程本的大

州北北大大

Fate stay night

公司名: TMS Entertainment 日文名 株式会社トムス エンタテインメント 成立时间 1946年10月 地址、东京都中野区中野 丁目31番1号

# 公司历史

TMS Entertainment 有限公司是业内 · 家著名的动画制作公司。这家总资产高达 165 亿的大型集团、正是资金和技术结合的完美典范。其发展历史之复杂,公司构成之繁杂,实在是令人咋舌。

TMS Entertainment 的前身是一家和动漫毫 无关系的公司 — 朝日手提袋制作公司,以生产 人工纤维为主。1946年,朝日手提袋制造 。 或立于名占屋市瑞穗区,成立后不久就改名为 他 编织股份有限公司。1957年,他一编纪 ( 限公司再次更名为他一SHINE并上中。 营状况不错,1962年他 SHINE在北海道地解 或立了分公司 SHINE MINK,开始制造水貂皮 制品。这次尝试显然是失败的,1974年公司整 合了皮革事业并搬迁至名车屋。1989年,地 SHINE 被名占屋的量贩店 Watchman 收购,而



↑从 1988 年獨依至今,櫃放周期长达 26 年的儿童向作 品《面包超人》。

Watchman 也被丨田通商所收购、旭一因此成为 了 Watchman 的供货商。1991 年,经过市场调 查和涤思熟虑,旭一决心脱离 Watchman,投身 当时最热门的电子游及娱乐行业、开设了街机厅 AG Square。但外行人旭一这次吃了个大亏、

经营不善的旭一很快背上了12亿日元的巨大赤字。1992年,世嘉收购旭一,并上1995年提供资金让旭 并购了同属世嘉集业的私画公司 一 电影新社,并在东京也开设了街机店,开始涉足多媒体行业。1997年,旭一又收购欠作制铁。但次年,旭一就抛售股权,半年后,矢作制铁破产。2000年,旭一正式更名为 Tokyo Movie Shinsha Entertainment,二年后退出纺织行业。2004年,将东京分占改为了土店。2005年,世嘉与柏青哥企业森美合并成为了世嘉森美,并取得了 TMS 公司 5.% 的股份。2008年,TMS 将 AG Square 独立出去,并在次年转让。TMS 成为了纯粹的多媒体公司,并在 2010年,被上嘉森美完全收购,成为其了公司



\*日常温馨句的《元气少女缘结神》,是近年来相当不错的少女条项则多品。

实际上,旭一主要负责的是 TMS 的管理和 在自,真正负责动画制作的,是日本最早建立 的动画制作公司 Tokyo Movie。 Tokyo Movie 的建立是 备危受命。1963 年,TBS 急切地想要 找到动声制作公司为自己制作动画,但当时的 龙之子、虫制作、TCI、东映等等公司都在为别。 的电视台制作动画。TBS 在焦急万分之下找上了 广告代理店万年社。万年社从人偶刚下手,找 到了"东京人偶 cinema"的负责人藤冈丰,治 谈动画制作事宜。藤刈下满口答应,在 1964 年 成立了 Tokyo Movie。但由于缺乏经验 第一部 动画"BIG X"就造成了庞大的赤字,让公司物 时(6)的

机器人

了月.曾

e过难关。1965年成立A制作来制作动间,由Fokvo Mevie 担任企划和管理。1971年,Tokyo Movie 从国际放映旗下独立、并在1975 1 设立了 Telecom Arimation Film。1993年,因作品反响不佳,Tokyo Movie 宣布解散 4、年、世嘉的地 吸收了》、、、 3分成员,沿用了 Tokyo Movie 之名《《制作动画、并于2000年式次名为TMS Entertainment。



\* 动画界的万年长百树《名侦探柯南》 是 TMS 当之无 锲的镇社之作。

### 动画特色

Fokyo movie 的核心虽然是低龄向风画的布, 下、但它在别的领域。步猎不少,作品风格非 ,变。它早期的作品多是漫画改编的动画, 由于有 A Production 的协力、诞生了不少佳作, 由于有 A Production 的协力、诞生了不少佳作, 其中以 鲁邦 世》最为经典。可谓日本动画 史上极具分量的一部作品。其后公司有过一段 时间的沉寂期,再次复出时,动画业界已经是 机器人动画的天下。Tokyo Movie 也顺应潮流做 了几笔机器人动画。例如《六神合体》《超时 空世纪》等等。但 Tokyo Movie 最成功的作品还 是《面包超人》系列,由于人气极高,这部原 本只有 24 话的儿童句动画一做就是 20 年。之 后的 Tokyo Movie 义陆续制作了《女恶魔人

钢铁神兵》《傀儡市左近》等人气和山碑都

不错的作品, 名侦探柯南》的出现,让 Tokyo Movie 的金字柏牌又多了一块。

2000年后,Tokyo Movie 有了资本支持,成为了TMS,也有了更多的底气去尝试新的风格 少女问的诸如一恶作剧之吻》《玻璃假面》《兀气少女》言神》等都收获了相当的好评。少年 漫画元诸如《邪魔少年》《零秒出手》《天使心一一一、包藏得了不少称

如今的 TMS 为了适 朝流,也有慢慢摆脱 以几章动画为核心的现状、开始转向商业动则 的制作。《某飞行员的恋歌》和《飙速宅男 于是它转型时期的作品。凭借着自身精良的制 作功底和不断寻求变革的良好心态,TMS 的发 展潜力依然巨大。

#### 代表作

E人之量

名使持续要求和

之那 也森气

両向超人系列

ZE TMAN

卡片战 + 先与者

冷龍花左近

延作剧之物

時嫡太郎

備退 蛆牡

看見 北井

史上最远第十等。

4. 3. 年

√R战t

专业魔人

天更し

我利出手

高铁雀美子剧场

神論

元气少女缘吉伸

**动给某飞行员的产款** 

根化

公司名 ZEXCS 日文名・有限会社セクシス

#### クシェート ま

ZEXCS 在刚成立之际, 和众多小公司一样, 也没有什么资金。经过招聘和培训之后公司终 于展开工作, 也是从 OVA 做起。1999年, 独立 制作《倒区+将伝》的第一期。这是90年代末 比较有名的作品、第一期做了3话、基本是3个 月1话, 毕竟公司人少、制作周期就长、而第 ·期的OVA在当时也获得了好评。



\*《我蒙有个狐仙大人》是轻小说改稿而成的动画 原作 曾获第十届电击电玩小说大奖。

ZEXCS 在 OVA 領域停留时间很短、十几年 的历史中也就寥寥几部作品, 而且很多都是动 . 助关联公司为卖商品委托他们做的。像是活跃 在 GALGAME 领域的 KSS 委托制作的 KIZUNA

商品映像制作公司Sottgarage的、欢乐世界》。 以及名气较大的乙女游戏《遥远时空中》系列 最初动画化的、完全原创剧情的 OVA 《智士·《 去做 TV 站画, 直到 2008 年又回来做 OVA。这 时的 OVA 已经成了 TV 动画的延长线, 为延续 人气、扩展原作角色形象之用。像 GANSIS 企划 的 GALGAME 改编的动网《最终试验鲸鱼》。 超人气的 GALGAME《初音岛 DC. 自河小鸟 篇》。以及 PSP 捆绑特典 OVA 《D C 1&II PS P

RE-ANIMATED》。收录两件固位女角告目的动 画。此外还有《宝石笼物特别篇》和根据描写 歌舞伎倒轻小说改编的内容完全系创的动画《 ]. 和 no. 对于 ZEXCS 来说, OVA 除了最初的那部 倒 图 | 将亿》,基本都是可有可无的存在、并不 是主要经营项目、其主要径历都放在了 TV 动画 制作方面。

高井低走的 ZEXCS。从《D C 初音岛》 ふ 。 是有过畅销作品。多亏角川书店那几年 云扫 , 即 1 持了下来。到了 2010 年。"萌" 1 11 11 激烈、各家公司都瞧上了这点、基 本上很少见到以脑情为主的作品,就算有也要 打上"萌"的烙印。在此背景下, ZEXCS 把限 Lack、 《有只盯着 GALGANIE 科轻小礼 角川 书占就此委托 ZEXCS 制作自己旗下的漫画 《守护猫娘绯鞠》、虽说片子本身没什么内涵、 但收益倒是很不错。



"《如外》在《为本年日本间》女成成《中的》个读者参 けー き、気間やセケー 心被改編句。これ

考虑到资金和制作水平的问题、ZEXCN元 时也开始大量开展外包业务。但独立制作的动 画并未减少。而且这些年还做出了建社以来最 出色的作品。

对于现在的动画市场来说, 按部就班稳扎 稳打才有收益,即使只做几话内容,只要做得 细一样能卖得好, 卖不好可以不做, 但卖得好 就做第二期,这才是正确做法 / / / / / / / / 

质量必然下降。TV 动画尽管也有低投 , = 的 则 子, 但绝大部分都是投入与回报或正比的, 特別是改编作品的观众群大多是原作者 , 」

缩改编是无法计他们掏钱的。压缩改编是由时代电视台主导时候才用的方式,那时候靠的是收视率和电视台不断地下订单,商业性质不那么强。ZEXCS始终没有搞明日本到了后期,ZEXCS新新村此有所领悟,2参加文化厅年轻动画人育成计划"对回未来203"的 机器化的妖精们》就是典型的例子,ZECXS大手 挥给这部仅有25分钟的动画而了3800万日元的制作经费

#### 动画特色

并不

マカ州

ZEXCS 是一家新午代的公司, 于 2001 年才 推出第一部动画作品、妹妹公主》。也是 3 从 两制作和数码设计为丰的日本公司, 几乎 " 、推出 此受到关注的作品, 大多数以 后百和 GALCAME 改编为上。

有日本功即的观众群体越来越多地从漫画 读者变成GALGAME 机泵和轮小说读者之后, GALGAME 和轮小说的改编上渐渐雄起。玩 GALGAME 的人必定知道《初音岛》,作为

\IE 界的代表作之一。《初音岛》的动 「... 无可厚非的一件事。而在《妹妹公主 出道之后,ZFXCS 看中了这部 GALGAME 改 %11 品。

· , , , 的动画化, 让很多人都开始注意这个公司。但这个关注并非出自好意, 因为他们并没能拍, "这部经典游戏的精髓

之后, ZEXCS 又相继制作了《H2O》《风 之圣痕》等堪称"经典奇葩"的动画、并且还 和"尾大厂 GONZO"强强"联合。

但让 ZEXCS 最为出名的是连续两部作家镜 贵也的轻力说改编作品。"传说中勇者的传说。 和 曾几何时的天魔的黑兔"的背离原作,让大 ZEXCS 出了名的慢热和冷门,已经让他们 九法摆脱这个困境。2013 年《恶之华》尽管挑 战了最新的摄制动画技术,却还是不能够改变 他们制作水平不佳的口碑。



\*《恶之华》全部使用了"rotoscope"技法、即将拍摄的高人影像、现实风景描绘成 2D 图像。

Çe β tarf

着る所以盛气

Carvasi + 11 41 11 6

至4人方: 通公司

1.20 FOOTPRIETS WITHE SAMO

おき有 瓜出大人

(E) 电震电吸收

Pri A

开拓展之体。这

青春 C 、P

性品品 第四的传说

FORTUNE ANTERIAL - 11 - 11 - 11 -

人家 点引不喜了时

天生文化

印度作识多法

Q希质排因禮

恶之为

改革 TO A

。面家和助理

よの名 龙之子制作会 引 日文名 株式会社タソノコブロタクンヨン 成立时间 1962年10月19日 地址 日本年号都国号寺市南町三丁目 22番 12号 成立省

龙之了在 1962 年由时任漫画家的吉田龙夫及 其兄弟吉田健二和吉田丰治创立,现在依你 动画。"龙之子"本是吉田龙夫的昵称,《《《 人称呼龙之子为"龙夫之子"。同时"》(》) 日文中有海仍》、《》、《的商标是》。 《上》作"以作"、》、《》、《》、《《》、《本》、""更为人所熟知,从龙之子走出了的 多日后声名显赫的动画人。其中押头子、《 耕一、西久保瑞穗和植田秀仁被称。"《《》、 四天王"



↑《魂特》:井述感染了奇特病毒的男孩因此获得狩猎灵魂 的力量,从此路上旅途 路寻找妹妹的故事

#### 公司历史

多年的战争夺去了吉田龙大的童年和亲人, 也让他亲眼见到了战争的残酷。这样的童 场便战年后的吉田龙夫确立自己创作的核心主 题是为孩子们带去梦想。1961年,手家治虫先 生成立虫 Production 的举动深深影响了吉田龙 人。下二条件。年仅《早前二甲至人产车中村 国分寺建立了自己的动画先作。

古世 龙大在色 立龙ペーパー と 一致 \*\*\*、 昼然実力和名气无法与 F を 元 1 年 ポー、 1 場 \*\* 交了很多拥有不错创作实力的漫画。 此龙之子刚刚建立的时候并不少创作型人才, 缺的是拥有动画制作经验的人才,尤其在原四 和动回方面情况更为明显。经验和人才的短缺 使得龙之子无法独立制作动画,只定一个一点 或协力的方式,而合力或协力制作又佳往会。 生善作权等门题。最终,龙之子决。 员工去东映培训一个月,其中就有龙之子黄金 衍代的中圣崔川浩。

60年代的动画主流仍然是漫画改编、 十虫 Production 有于家先生的原作支撑、 高出其他公司不止一个档次、所以吉田龙夫力 上制作原创作品。从 1967年的彩色动画《马赫 gogogo》开始,以符一浩为核心的事之一。 系开始形成一作为原创作品,想让人眼前一、 就必须在角色形象上下功夫。龙之子注意角色 形象与性格的特点就形成于这一时期、而且把 于稿笑手法印一人。时期的一時嚏大魔王 等作十分出。



\*《Wake up Grs 1》是《部原创偶像类动画作品,该作动画版与剧场版于同《天上映

1.正让龙之子扬名的独 无二的作品,是始于70年代的《时间飞船》系列。这部功典发 择了龙之子摆长动作场朗和搞笑的优势,整本 氛围很轻松,老少皆宜,在日本包下了当时的 v. 峰。龙之子70年代的成功,除了公司整 小一和企划外,还有高质量人才的贡献。

不过好景不长,1977年初代社长吉田龙夫 逝世,享年45岁。同年龙之子遭遇了人才流失, 如 1 年 ,任后拼命挽救却无力回天。80 小八、七二」1乎无力原创。但名制作人的出 走刚好给了新人以机会,真下耕一的第一部俭 督作品。黄金战士》就此诞生。

也 ( ) 支落的主要原因是吉田龙大的早逝, 他的人脉、战略眼光、创作和经营能力都是吉 田家其他人所不能比的。他的逝世就好像带走 了龙之子的精神。但不可否认的是,龙之子制 作了大批经典且有个性的动画,而大量的动画 公司和人才也延续并证明着龙之子曾经的辉煌。

#### 7. 一种

#### 一代表作

天空战亡 小成蝶 P家 Li 粉質 又大貴崎 The Soul Taker 森平 完全超人 Joe

物好

再造人主皇 SKET DANCE 星光少女 极充之梦 星光少女 美学成真 切音岛 I 星九少女 Rainbow Live 人鱼又上钩 Wake Up, Gir s<sup>1</sup> 長兵 THE ANIMAT ON 公司名 童琴 日文名。株式芸社童景 成立計劃 19% 舞片目 地址, 东南都拉井区上井草2 丁目37 番 12号

#### 成立背景

"童梦"这个社名。来白"孩童之梦",用 来纪念并向以制作儿童向作品闻名的袪国工艺 家 DAUME 兄弟致敬。公司由原属 Studio 古密 美的动漫演出家的中山晴夫和妻子山本百合子 为骨干, 于1984年5月1日在东京都中野区沿 袋成立自由的活动集团。1986年移至石神井并 将集团公司法人化, 命名为 Studio 童梦有限公 司,由中山晴天就任社长。最初成员有动画制 11、竹子三郎、的场敦、阿部惠、赤塘隆一等。 均曾在 Studio Pierrot 作品和 Studio DEEN 作品中 参加作画等业务。



"《布布恰恰》是单梦一部非常出色的儿童向动画,至今 仍然得到小用友们的欢迎。

#### 公司历史

1995年5月, 童梦进行了改组、移往杉并 〆。中山晴夫与虫 Production 的安西武分享公 司私人代表权。1999年开始独立制作电视功画。 设立最初时的动画初始影像多由公司自己完成, 998年起公司补充了很多新成员、并开始了电 见动画企画及制作等业务。

在 1993 年前后, 意梦主要是协助 OVA 与 禹场版的制作。比如《飞跃巅峰》《锛梦》等 作品、因为公司电的人员不多、导致工作异常 繁忙。到了1994年、童梦制作了自己记 立动画 《无责任舰长》。《九责1 7 、 上多家公司合作拍摄, 而其中的两集特别篇频 是童梦负责。完成特别篇之后,童梦又迎来了 《粮客剑心》的外包工作,一做就是两年。直 到, 1999年, 童梦/真川意义上踏进了 FV 动题 的制作门槛。第一次动画热潮之后、菲。 品 开始越发频繁地走上舞台。1999年、唱片公司 PONY CANYON 企划、萌系杂。 、1 2 。 击大 E»的《D4公主》交由重梦制作。该作恶 稿了当时很热门的"勇者系列"。本身当" 足以美少女为主角突显萌要素的作品。 童梦的安西武瞄准低龄市场, 打算企划 岁孩子服中世界的单元剧动田,该企划:... 批,并请来擅长子供向动画的监督网對哲郎与 **脚本家铺谷显合作。 . 人联手打造出的《布布** 1 在当时很有名、在NHK电视台播放期间。 最高收视曾经突破 5%、该作也是重梦具有里程 碑意义的原创企划作品,放送两期共52集



\* 有超能力的フ女的日常。

该作的成功对重梦来说是个巨大鼓励。 PONY CANYON 之前企划的前系动画都是差强 ( 作 并 不 算 太 坏 。 在 萌 概 念 的 启 蒙 劇 带 有 萌 二件品都有不错成绩。随后几年制作的动 童梦有赚有赔, 但他们还是对变化的时代感 1、1,2007年以后主要还是以外包为主。协助 制作过 OVA《仙乐传说》,还有 TV 动画《处后

the same of the sa . 、 共賦能,執到自己的位置 1 . , 。 。 , 他们也失去了。这个村。会



井木子 36× 王发石故事

2010年、童梦出人意料地接下了从来 2 位 过的惊悚高《尸鬼》。这部作品是童梦山 34、\* 的标志。《尸鬼 既有漫画、又有生主、 · 与的是藏于人类之中的尸鬼与人类族群的科族战 . 表现上是恐怖悬疑, 事实上很有内涵。这种 1品与单梦向来坚持的轻松要素背道而驰。不过, 至梦的怎体还是很精彩的, 已坐 云 一、 。 可点。最后采取不同于原作组 。 、 「ng\_1 精彩。但《尸鬼》这样的动业做得再好。其创造。 商业价值的利用点也非常少。商业目的不明是该 作商战失败的重要原因。不过、童梦做的这部《尸 鬼。依然受到了少数观众的高度赞扬、观众认为 其完成度与作画都有很高水准。有的人甚至认为 FP鬼。是童梦的最高杰作。对于做了一辈子做 "萌"的童梦来说。最被认可的反而是自己第一 **众做的严肃剧、未免有点讽刺** 

### 动画特色

童梦的动画最出众的特点就是角色异常可爱, 在"蓢"这个词流行开来之前他们的动画就透着。 浓厚的"萌"要素。不但角色都拥有大而水灵的 N時, 在刻画女性角色的动作上他们也很有一套, 4 予意山就能展現年少女和勢がしそ 。 ペ

而在制作水准上量禁 1然不做那些动作大戏。 \*\* 「所以无论是》、体还是从质量上、《号》 · 产学习和工作之余拿来放松的点品



#### 一代表作

伯尼斯 无奇任职世 在石恰片 花石草女仆队 拜托了,老师 布布恰恰第 季 拜托了,双子星 花布堂女INWLaNerte DearS 草角棉花柱 3]是由作言 更胜如马克的样源性

南家三朝沙第 季

到过审

## ¥ 3.2.25 Studio4°C

∠司名 St M 04℃ 日文名 株式会社スタシオよんとしい 前 1999年 12月 24日

址 东京都代南野产高祥寺李町上丁目5番 10号

### 成立背景

在告卜力工作室制作《龙猫》的田中菜子 得知同期制作中的《阿基拉》进度缓慢。于是 身为制作担当的田中荣子就将手下的部分作画 派去协助这部大友克洋监督的名作。后来为了 报答这次"猫的帮助"、《阿基拉》的制作团 队在占卜力制作《魔女宅急便》的时候又将森 本晃司等人派去协助田中荣予。在多次的合作 和交流后田中荣子和森本晃司建立了深厚的友 谊。同时他们都认为当时的日本动画界处于蓬 勃发展的时期, 但是很多作品渐渐向商业化靠 拢、失去了动画应有的艺术性。于是他们二人 在 1986 年联合佐藤好春成立了Studo4 C 这个上 作室。因为水在4摄氏度时密度最大,他们也 希望自己制作的动画能够有过硬的质量和内涵。 所以取名4℃。随后这间工作室在制作《龙猫 和 微人工 印史 参 。 一 3分制作。动画中很



<sup>1</sup> 《超时空要器 7》是 Studio4で少有的长篇动画作品 但总觉得动画被拍成了音乐电视

 制作了MV。通过这个专辑、Stud.o4 C 制作的心则存款美也广受好评、为日本功画的传播起到了很大作用。在工作室初具规模之后,1999年他们主式互册成为有限公司

#### 公司历史

大日式动漫爱好者对于 Studio4 Cix 可可能并不熟悉, 但在欧美动画游戏。 产 这家公司的名号却非常响亮。因为他们制作了 很多欧美名作的动画版, 其中就有大名鼎鼎的



『Stud o4 C, 那就是人名糖糖的 《Ha.o》。 对游戏界稍有了解的人都会听说过 /Ha.o》 的名

虽然在国际大舞台上逐次展现了日本动司 的制作水平,但在日本国内 Studio4 C 的经营却 并不是一帧 机顺,甚至还误传过破产的销息

仍然是 Hao 系列制 一 い看的佳件

上微软有折展低声或一、女人、动胆有些偏离

了《Halo》原有的 一本, 但是制作精良的动画。

「八、」」 「「八、」」 「八、 「八、 」」 「八、 」」 「八、 」」 「八、 」」 「八、 」」 「八、 」」 「八、 也许收入并不是很客观, 作拥有自我。同对于之后的发展有很人帮助。小 标治、小原 专 、中山大浦等优秀的动画人都是 Studio4 C 出身,至今这家公司还在为日本动画 「如 」 「一个 」 「一个

\_ + . λ

森木果古

且生于1959年12月26日日本和歌山县。森 4晃司监督过多部动画和音乐 MV, 人友克祥著 名的 部是片《MEMORIES》中的第一部就是他 原督的作品。字多田光的《Passion》《EXODUS MV 中的动画部分也都是由自他的原制

### 动画特色



T "美金时代"在《勃风传奇》的原著中是非常绪》的 交给 Studio4 它拍成剧场吸动画绝对是正确的选择

#### 代表作

起門交要要7 永久家庭 Amazing Nuts! 明喜ディ Halo Legends 前 部分 MFMOR FS 手 基 電主選座 \* 変面人 気 风度奇 第 部件

### # 3.2.26 Studio Pierrot

、司名 Stato Perrot 日文名 株式会社びえる 成立計画 1979年5 四四地址 英亨都 鷹市下倉庫 J目29番 12年

### 公司历史

1984年 Studio Pierrot 为了更好地管理旗下功 画作品的版权问题,并设了了公司 Pierrot Project。 之所以单独设立这所公司,也是为了减少动四公 司因为版权而谋取利润的印象。由此可见 Pierrot 早有很多动画公司之前就注意到了营销和版权的 事要性。这也成为他们长盛不衰的十要原志



↑《幽游白书》为 Pierrof 打开了改编《乡年 JLMP》作品的大门,这部动画对众多 80 后观众意义非凡。

1992年 Studio Pierrot 将在周刊。少年 TUMP 得了巨大的成功。在り、「キャイタ」「 就连国内的很多观众都 + 、+ 5 。 龙珠·之后又一部热血神作。因为《幽游白书》 包造了非常高的被视率。《少年 JUMP》开始 和 Studio Pierrot 展开密切的合作、将旗下的众 多大热漫画交给他们改编、如《棋戏》 ... 小马》还有现在热血一大家中的两。 "" 忍者》和 死神》。从漫画改编作品中 Studie Pierrot 发现了巨大的商机。于是他们也开始和 **真他漫画杂志合作。改编出众多的动画作品。** 于是就有了《不可思议的游戏》《CLAMP 倾係团》《十二国记》《最游记》等漫画的动 两版。其中值得一提的是在《不可思议的游戏 用关产品的营销中他们率先推出了"角色歌" 这种音乐形式, 为日后日本动画的周边销售又 发掘出一片巨大的市场

WC 基基日上的 Studio Pierrot 迎来了一次合并重组、将过去独立的 Pierrot Project 吸收



・撃・者》是 Pierrot 最大的 電钱树 (但漫长的原创 ・ はず 画力 饱受非 ×

#### 公司成员

布 郁司

山外子等门学校业。《心山、心山、心山、山山的设计事务所找到了一份工作。但很快他就发现自己不喜欢从事设计工作、于是就舒职了。这时他看到了招募喜爱绘画人才的广告,于是就到TIC 动画公司、作。在参与制作了几部动画(他的才能被很多人认可,后来就作为自由制作人的身份出入于众多工作。《一他又在虫 Production和光 Production、龙之子等多家动画公司工作过其何他担当过动画演出。一定被《再造人》专位成人设,并且执导过还是新人的押井等。

#### 动画特色

Pierrot 在功漫迷中被称为"小丑社",其原的作品非常少但改编作品众多,到现在已拍摄了将近80部作品。他们的制作水平基本可以

写作当年 为可的平均标准,既没有多名。 可闻,几个可大的瑕疵。stadao Pietrot 政制作品基本。在一多忠于原著,但也一等出现自己漫画或没有原著结局的情况。这种他们就以能展现出自己差强人意的原创水平。这个现代,一个一个"作品、火影忍者"和"死神"。一个一个"作品、火影忍者"和"死神"。不过在的中经营上不得不说 Pietrot 是丰常成功的一家公司,他们非常清楚版权的重要性,并且会发掘对明相关的周边商品。这一点在开包了"角色歌"这一商品上表了,他也一



\*2014年的《芬豆蟾钟》很可能成为Pierr \$-0 \* 典作品

#### 代表作

## 星小子

4. 芦臼书

CLAMP与哪种保证

应种物质 GTO

装游记系列

+ [3.3

人影問者

人暴戶書程风信

美岛日记

与神

m T

信経るの

乳使如此世界体然表面。

年中的中

点司名、ARTLAND 日文名: アートラント

成分的 1978年9月14日 公民 2010年 2月1日11年 2 地址:东京都武戰野市境四丁目2番21号

#### 成立背景

#### 公司历史



\* 福華曼區日和 2 》里充斥着各种无厘头的笑话和黑色 细<sup>Rt</sup>

体和剧情。在《大和号》时期、担任机械设 \_\_\_\_ 的 STUDIO NUE 就跟右黑升关系很好。当时的 STUDIO NUE 虽有宫武一贵、河森王治、细野 下二彦这些设定人师、但没有预出家、找来的龙 之子又只是负责作画、核心原画和演出都没有。 STUDIO NUE 就想让 ARTLAND 担任主力制作, 1. 1 54 F KRT, AL AND AND A 时的 ARTLAND 除了石黑升、「TILA 了! 部1 11 x (1) (1) (1) (1) (1) (1) · " 。我, 是 你你 。 我想 。 , 。 你 不 了我们的人,但不成是有这种的人人都有了。 技法融会贯通形成独特的风格, 并把"板野马戏" 15 41 1 1 1 1 with 11 1.11 12.00 1 . . 1 & 之子那边也找来了庵野秀明、页本义行等人帮」 会集三家公司人才的名作《超时空要基》就诞生



有大批美少年助阵的(伯博与妖精), 声优阵容也相当

作品数量却与日俱增、俨然是专业的外包动画公司。

从2000年到2010年,ARTLAND合作了很多颇有人气的住作,他们公司的发展上是常常日上。可是看黑升的过世,ARTLAND 下二人了低谷,这个时期的中画仿佛也失去了是魂。直到Amp.ex提出了将中康师》重置的计划,ARTLAND才逐步一、也许、《电重 续章》能够成为ANIMATION《UDIO ARTLAND

马斐起航的关键作品。

### 公司成员

Ŧ

医的 龙



在富土电视台工作了 段时间后, 右黑升来到了大西制作所, 不过喜欢到处走动的他, 很快又转到了其他几个公司和研究所。

.968年,石黑升成了自由工作者。可这却是他的契机,由于自由工作者可以接到很多实的工作,石黑升的名字山现在了许多著名动画的职员表上,名气也日益增高。

.973年。西崎 · 带领工作人员投入《与

### 动画特色

ARTLAND制作的动画众多、难以定义 "一位"。 范畴。尤其在音乐写画面的处理上ARTLAND 物作的动画都给人一种细腻的感觉、营造出符 "一位"。 为突出。虽然随着灵魂人物石黑升的过世、公司受到了一定打击,但从近非一个品中能够看 出 ARTLAND已经渐渐走出低行



"大**女性子的"、**中《秦列,不管中画瓦》,而与都和是主是难望"生"。

停算了面日和

生师

出质母童。

我们的存在

福侯等画 引和 2

Happiness

家庭教师H TMAN REBORN!

青空下的约定 欢迎来到解赛

GUNSLINGER GRL IL TEATRINO

伯爵与妖

泰坦尼亚

最后大魔王

位長門副 少女備生産新多を

### 成立背景

Manglobe 于 2002 年由 SUNRISE 制件 户, 郎、河内 (隆色) 定, 协动制作; ← 天元突破り等作品。该、 + ■ 区持艰辛的原创动画道路。作品多点电画 **广女公路动画", 理解就是, "有美女, 有旅行,** 以旅行为丰门。明明内容"

#### 公司历史

SUNRISE 著名动画制作人 身边信一郎在 BONES 制作《星海生仔》的图。 设时间音乐人,之后才慢慢占月老本行。小村 真 郎、河内玉隆 人非常赏识渡功信 郎癿能 1、于是邀请也 起合作制作动画、他们的第一 Ł. Y似,所以做起来非常得。 \* ( ) ( ) / ) / ( ) / ( ) / ( ) t 47% c c Manglobe f c · 获得了不小成功。也有有 很出色的成绿 、 和对而言、商业成果并没有。 星际生任 」、 仁、但对于 家連成立不久 1: + % 上经实属不易

\* Vanglobe Hall I to the . 战国 BASARA",靠着游戏 为 ... 公司也被[[多观众所執知]]。 响,同时在一、程度」 " 、 、 、 長調和在現 / "」信任基础

Manglobe 1 1 . 1 . . 便认直看过动画的点 非。 中 的科幻片,并不能。今 人打压 · !

其中也需要爽快的动作戏码和华丽的特效, 7 这一点上Manglobe 很明显没有 SUNRISE 排料 · 结果就是 死亡代理人》。 ・ エスケーなり ・・・ 成为了著名



多一件匯人 的表 布兰希尼 不过其他图表花 银T

死亡代理人》给 Manglone 的冲击不小 and be 在 2006 年的 亏损 导致他们在 2007 年 。 於包切回来維持生计。 协力 BONES 制 做了《天保异闻妖奇。 門 時期 CAINAX , 螺岩》。协助 XFBEC 制作了《英雄》 、还和地制作所一同 紀件了 人使们的戏事 / 4 私 , 、 Mangobe 并不觉得《死亡代拜 、 败者, 他们恰恰觉得这是自己该走的一条道路, 他们协力制作的动画全都是 SF 系或者内涵作、 这似乎是在宣告 Mangobe 本身的动画风格

在 2008年,Manglobe 独立航任 二分温馨与浪漫。可结果还不是很乐观。"道 係上沒有很好的商业收益、甚至不

完全可以用"智" つい 5所。即 ア 、 an be機下了い、2庫1的幹 そ 将其改编成"、 " " 

结果正如预期,其商业成绩相当乐观。20.0年 MEDIA FACTORY 给 Mang.obe 带来另一部作品 一口户盗贼别五叶》,该作是小学馆连载、以 到了Mang.obe 的老路,是 部文艺气息很浓的 作品、所以也没有创造多少财富

了多年的文艺动画的道路上, Mang.obe 走 · , 他们有些山穷水尽, 再也接不到行

... 1 动画 作品。在这时, 小学馆的人气漫画 1、4正帮助了他们,一部人气颇高的动画成 为了他们继续生存的垫御石、这就是著名的。只 有神知道的世界。《具有神知道的世界》这 都漫画人气非常稳定,保持着大量粉丝的情况 · 丕在不断地吸纳新的读者, 其潜力不可限。1 后来他们把精力放在了音乐上。女主角的角色 歌还有 OP 和 ED 、都算得上丰常优秀的佳作良 曲。可惜的是《只有神知道的世界》动画化之 名的叫好不叫座 1 1 . 有Manglobe制作的动间,其收藏价值还是 高的。尤其是 CD 方面, 可以跟同期很多

在《只有补知道的世界 新工工 Mangiobe 着手制作《旋风管 1.4、中 上了另外一部人气漫画 绝对时怜少女: 并将其中一个章节专门提取出来做成了季番 之管《旋风管家》和《THE UNLIMITED 兵部京 介。订很多原作粉丝大失所望,但这两部作品 的商业成果却是有目共储的。

畅销动而相媲美。

在此之后, Mangtobe 回归了自己的风格, 在 2013 年制作了具有他们初期又艺风格的《武 † 弗拉明戈。。虽然动画本身是赔了夫人又折兵, 但对于那些忠实于 Mangiobe 的人而喜, 《武士 弗拉明文》的高度和《死亡代理人》《混沌武士 '样,都是一般动画,谁以企及的。

#### 动画特色

上文中也多次提到。Manglobe 最大的特点 就是极富文艺气息、常常用较大的篇幅来探问 人性和哲学, 所以他们的作品大多十分晦涩, 难以吸引广人的低龄观众。但他们的制作水平 却不容小视、 混沌武士》 "死亡代理人" 一死 囚乐河 等作品在司斯动画中都属于画面族父 的作品。并且在 Mang.obe 的很多作品中都充斥 着他们特有的暴力关学, 让作品有一种改美动 画的错觉。所以在很多大龄观众中 Manglobe 处 是一个比较有看点的公司。虽然这些年他们也 有向商业妥协的作品, 但 Manglobe 的原创作品 还是很值得青年观众期待的。



《武士典拉明戈》是Manglobe 多年后难得的文艺作品 **由然在些** , 但故事和主意都非常有趣。

中有 电知道的 世界

5 [34 9

3有神红道的世界

中白文印证

#E R TE ANT TAKE MY EYES OFF YOU

THE INCIMITED AND BUT

氯件悬年华

堤 刈り変す

只春本》 新的世界 女体造

J\*1 相1. 阴支

## ¥ 3.2.29 HAL FILM MAKER

山 1名 HAL FLM MAKER 日 文名・ハルフィルムメーカ 成立时间 1993年8月11日 地址 〒167-0043 年京都 井区上荻一丁目10番6号 **応 立 背** 纂

HAL FILM MAKER 成立于1993年8月11日,公司前身是电影工作室弃映动师所属的森田克典创业。创立初期公司仅负"一"。1997年开始正式进行动风制作。2000年,从

一度以佐藤顺一为中心制作原创作品。在经营不善负债累累的情况下,TYO股份有限公司于2003年购入了其85%股份,将其与游步堂一起并入旗下。2006年3月将后期制作公司REAL-T收购,同年8月1日增资1000万日元,改组为股份公司。2009年7月1日HFM与YUMETA合并。之后"Hal F.Im Maker"作为品牌商标被保留下来,不过作为公司名称的历史在持续16年后闭幕。



### 公司历史

HAL FILM MAKER 起初只是负责拍摄而准 备的工作。1997年《机械女神』》的TV 或即播放结束,赞助高 BANDAI 和创通为了延续其 人气又制作了OVA,并用上了当时罕见的数码 制作,而制作该作的就是 HAL FILM MAKER。 机械女神 I》的 TV 动画虽说也是 HAL FILM MAKER 制作,但却不是以其名发表的,当时发表的制作公司是 junio,该社是 1964 年创建的以版权管理。企划为上要业务的公司,没有制作部门。因为 unio的创立者也是东映出身,跟春田克典比较熟,因此在 HAL FILM MAKER 最初的几年,都是协助 unio 制作动画,居场版一超时空要塞 7 银河在呼唤我》就是双方共同制作完成的。HAL FILM MAKER 完成《机械女神》的 OVA 之后,赞助商索性就把第一作《机械女神》的 OVA 之后,赞助商索性就把第一作《机械女神》的 OVA 之后,赞助商索性就把第一作《机械女神》的 OVA 之后,赞助商索性就把第一作《机械女神》的 OVA 之后,赞助商索性就把第一件《机械女神》的 OVA 之后,赞助商索性就把第一件《机械女神》的 OVA 之后,赞助商家性就说第一件《机械女神》的 OVA 之后,赞助商家性就说第一件《机械女神》的 OVA 之后,赞助商家性就说了 HAL FILM MAKER 独立制作的第一部 TV 动画。

在TV 动画方面,HAL FILM MAKER 采取

为土色。称霸 方的动画公司全都离不开人才。 就在公司刚凡起步的紧要时刻。 佐藤顺 一从东 映辞职就任 HAL FILM MAKER 的董事成了公司 的崛起关键。以佐藤顺一为原作的《STRANCE DAWN》开始, HAL FILM MAKER 树立起了佐 藤顺一担当核心制作原创动画的发展路线。200 年 的、新白雪姬传说》是有着童话背景的冒险 故事、强大的声优与美型的人设都为作品增色 不少,该作看起来像是女性向后宫动画。但氧 至今仍值得回味。2002年的《彩梦芭蕾 · 1 的内涵作品。同样运用童话为背景。 □ 「 · 植 现 实的 方式描写爱情故事,也带有 EPYOK +的内容。该作继承了佐藤顺一监· 动画化的第一年、GONZO 也做了 部风格相办 的名作 , HAL FILM MAKER 也 参与了该件的企总。

在被TYO 收购以前, HAL FILM MAKER 的 作品多为童话背景下的冒险故事, 魁情固然有 内涵, 却无一例外个都没有引起社会反响。对 缓解给 2003 中的股份 HAL FI 国际

导的 心 MAKEI HAL FI 作,也 尸無航

干动图公司来说 [常致命, 虽然也有外包动画 缓解经济压力。但最后还是难逃被收购的命运。 2003年,TYO 集团收购 HAL FILM MAKER85% **的股份**,正式成为其母公司。被收购以后、 HAL FILM MAKER 基本就没有资金的烦恼了, 同时动画企划也由 TYO 经手、制作方向也更加 商业化。2004年、后藤主一监督的百合动画《诗 片》获得了不错反响。 在惯有的氛围描写下用 更加可爱的女孩子, 细腻地描写她们的感情, 该作也是融入百合元素的萌系作品的萌芽之作。 2005年。HALFILM MAKER 接连制作了两期的 "双子星公主"。该作是 NAS 和东京电视台主 导的儿童旬萌系动画、依然沿用了 HAL FILM MAKER 前期最为擅长的童话幻想氛围。2005年、 HAL FILM MAKER 制作出了创社以来的最高杰 作。也是足以名留日本动画史的经典之作《水 星鲕航员》。



↑《新白雪姬传说》又名《白雪战士》,讲的是七个骑士 印读雪姬乃公主的故事。

#### 动画特色

HAL FILM MAKFR 制作的动画色彩都偏可 于清新模雅的冷色调。同时动画在主题曲私配 乐上都非常考究、每部作品都是茶余饭后拿来 放松的良品。

初期的作品虽然信鉴了人量重活故事,但 经过 HAL FILM MAKER 的重新演绎,都有上住 的表现。这些属于青少年的童话同样给观众留 下了探Я的印象。不过 HAL FILM MAKER 给规 众留下最深印象的还是从《诗片》到《水星领 航员》的一系列治愈系神作。允论是上题曲还 是故事,其后很长时间都没有能够超越他们的 作品。

随着日本动画日趋商业化,HALFILM MAKER 也开始制作大量萌系动画。不过和其他公司的作品不同,我们依然能找到一丝治愈的感觉。



1 《水星领航员》被评价为"治物系动画中的圣经",是 见其怪典程度。

#### 1+ A 18

F 166 型 中央

I F \*\* + .

TRANGE DAME.

有一直接有多 計劃 第三十

P 45 (2 (5)

#### 世子基立も一門

L C Ba

和关于,

更有無意义。

, MAN STAR PACER

岩田丁

1 大阪 - 中

Pote .

T3 +

收入保护 十四 化 美 图 5 年

Ch Red

BIME

## 3,2.30 E Emicuclion

名 中 Production +プロタクノヨノ株モ先1.

虫 Production 是手家治虫光生于196 年离 开东映动画后创办的动画 E作室。由 Production 可以说是近代动画史上最为重要的公司, 是日 本近代动画的起点。其旗下有着《铁臂阿童木》 ·森林大帝。《明日之史》等具有包时代意义 的名作,也有面向成人的"成人一部曲"。由 于手家治虫经历了战乱和日本的思维变革期, 所以主、Production 的作品常常带有凝重、深邃 的感觉,并且极力倡导反战。1971年,手家治 虫因为公司负债严重, 离开了虫 Production 并 主动背负债务。1972年、公司部分员「以礼司 【雄和計喻统为核心创 J J MADHOUSE。 973 年,中 Production 管告破产。

1977年。原虫 Production 的公会成立新的。 Production, 但基本不再犯 为制作动画



1 《铁臂时董木》是手家台虫先生的漫画作品。由它改编 的动画是日本第 部型视动画

#### 公司历史

于家治虫在漫画界凭借 铁臂阿童木。二益 宝石王子》《森林大帝》等作积累足够的资金 和人气后。于1961年创立了由Production。开 始制作自己的动画作品。由于手冢治虫的名望 很高。所以公司的之初期就吸引了一批拥有才 能和梦想的动画人。

公司成立同年的12月、△铁臂阿童木》开 始制作, 1963年, 月开始放映。这是日本第一 部 30 分钟 集、并且连续播出的动画。它的目 现意味着新番动画模式的出现,奠定了其后几 十年日本动画发展的基础,而被称作"电视漫 回""漫画电影"的电视动画也从此被重新定义 为"TV 动画"沿用至今。在这部作品播出后, 商品的产权化概念也得以确立。动画人物拥有 了自己的形象权和商品化权。这一点对以后的 玩具业, 尤其是机器人玩具业影响很大,

实 铁臂阿童木·的出现还开包了新的动画 制作方法。当时东映和宫崎装制作的都是耗时 费力的全制作动画,也就是1秒24张原画或。 秒12张原画。但虫 Production 为了能够制作品。 一周一集的动画、采用1秒8张原画或少计8张 的制作方法,这种制作上的革新使日本动画产 业很快转成以 TV 动画为核心、走入了近代动画 的黎明期

1965年, 由 Production 再开先河、制作了 日本第一部彩色TV 功面《森林大帝》。这时 日本的第一次动画热潮到来, 虫 Production 也 已经成为首届一指的大公司。因为虫 Production 的工作都在手冢治虫的统筹下。所以在动画热 潮到来时、手冢治虫难免力不从心、于是顺势 开始培养有个性的新人。这段朝间虽 Production 推出了《蓝宝石王子》《多罗罗》和非于冢冶 虫原创的 明日之丈》等名作、并出口到国外。 成为了日本对外输出文化的先锋。

70 年代以后、由土经常不善。虫 Production 迎来了最困难的时期。为了挽救局面,于冢治虫拿 丁子著名的成人 部曲《悲仇的贝拉多娜》一埃 及艳后克里奥佩特拉》《千夜一夜物语》。但: 种集验性的动画基本上都是票房毒药。197、 Production 不堪重负、宣布破产。虽然 1977年 虫

Production 重新成立,可是不再独立制作动画。

手家治虫是好的动画人,却不是好的经营者。在他的带领下虫 Production 一直都没有放下,可以说没有手家治虫,没有 虫 Production ,就没有当今的日本动画。虽然虫 Production 淡出了动画制作的舞台,但昔日的负力。 后却撑起了当今的日本动画界。西崎文山战舰太和号//与发了第一次动画热潮、西野由悠季和安彦艮和加入 SUNRISE 用"高达"个性动画,40 余年个面制 蜀等等。这些功绩。是虫 Production 京献的廷斌。

#### 公司成员

2后.

刊用有

医后的

手家治虫生于1928年11月3日,卒于1989年2月9日。是日本著名的漫画家,动画制作人,被称为"漫画之神",同时他还是一名医学博士。手家治虫原名手家治,因为喜欢昆虫,所以取了"虫"字作为笔名。手家治虫的父亲。上分热爱摄影的人,家里还备有洋片机,尼的动画和阜别林的喜脱使手家治虫从。一个电影频感兴趣。尔后,战争期间的动画官传片和1942年从我国流入日本的《西游记之铁扇公心。而且战争期间的经历让手家治虫的作品元尚了反战,倡导和平的上题。

虫 Production 成立之前、手家治虫靠着连载漫画积累听需的资金。1947年他绘制的《新宝岛》奠定了日本漫画的叙述方式,扩大了漫画的影响力。952年的《铁臂阿童木》引入科幻题村、轰动日本,打开了国际市场。1953年的《蓝宝石于子》是公认的第一部少女漫画。而《火鸟》更因为作品深度极高、受到国内外的尊重和推崇,全今无人超越。成立虫 Production 后、《铁臂阿童木》开启了日本 TV 动画播出的番剧模式,

森林大帝》则是第一部彩色 IV 功.则。尽管由

于经营问题, 虫 Production 于1973 年倒闭, 但可年漫画《怪医黑杰克》仍为他属得无限荣誉。

手家治虫终其一生为日本动画产业做出了 无数贡献,他的作品严肃又温情,为日本战后 精神世界的重建起到重大的作用。为纪念他, 朝日新闻社设立"手家治虫文化赏",以鼓励 年轻的动画业者们向他学习。

#### 动画特色

虫 Production 的作品多以于家冶虫的漫画作品改编, 演出时常用实验手法。作画上还处在早期绘本的形态, 人物和背景较为简洁, 非常易于识别。内容上由于手家治虫经历了战乱, 所以作品往往深邃严肃, 主题以反战和倡导和平属多。



"《多罗罗》的故事等有极强的现实讽刺意味,反纯反歧视的情绪很浓。

# # 3.2.31 Dimmed e.a.

tl身了Croup Ta、的制作人须贺信行在接到OVA 动画《大魔丛峠》的工作时,从原公司独立,成立了自己的工作室 Studio Barcelona。之所以取这个名字是因为须贺信行从小就是个球型,并且工分喜欢马甲球队巴塞罗那。公司成立之后制作了4集的《大魔丛岭》,随后在2007年制作了一七色星露。和《萌少女的恋爱时光内部作品。其间,2006年 SHAFF 公司作风出身的小原充加入了 Studio Barcelona,成为了公司社会。2007年 Studio Barcelona,成为了公司社会社,作为创办人的须贺信行上式卸任,而小原充成为了公司最大的股东和宏大代表。公司名称也从 Studio Barcelona 变为 Diomed è a。



\*《爾文女的恋爱时光》在李萝莉上绝对是一部可**閱**可点的15品。

更足分之 ぇ

Comet 制作部的关口见弘加入公司, 維着关口 紀弘的人脉, Diomedéa 的独立制作动画才变得

2008年他们制作了动画版《乃木坂春香的 秘密》, Diomed é a 凭借适当的福利和轻松的。 剧情让这部动画播出后取得了不错的反响, 上 是他们就在2009年继续制作了《乃木坂春香的 秘密 Purezza》。同年、Diomedèa 还接手了《种 界奏曲。新作《神界奏曲 S> 的制作,这个系 机本身就有不错的群众基础,也为 Diomed é a 捏高自己的名气起到了重要作用。而更多人开 始关注他们是因为2010年播出的《侵略』乌贼 娘》,出自搞笑漫画的题材,拟人化的角色和 无厘头的剧情都深受欢迎。同时乌贼娘可爱的 造型上常型合封下的流行风格、迅速在年轻人 中流行开来,喜欢上网的朋友一定都注意到了 那些铺天盖地的乌贼娘表情。《乌贼娘》的成 功让 Diemedéa看到了诸多商机、于是在2011 他们马上制作了动画效集。并且在同年开设了 自己的媒体销售、并在网络上展开营销、从境 边科瘦师等多个方面下手、获得了丰厚的收获。 可配他们开始注意在各种动漫展觉上简传自己。 这时 Diomed é a 才被广人动漫爱好看。



\*《侵略》S贼娘》简单南新的风格很容易令广大观众所转受。Diomedéa 在逐部作品中取得了成功

不过,相信 Dromed éa 最辉煌的一年很可能 是 2015年。因为他们接下了超人气龄戏一般队权 藏 的动画制作。这部游戏的火爆可以说是席卷 了整个日本 ACG 行业。不仅随处中见萌萌的鞭 、 并且如青山阳昌等很多动漫界名人都沉迷于 这个游戏。在动画木播出的 2014年中已经出现了 木播先热的现象。至了这部动画 Dramed éa 带来多大的成功,我们只能试量以待了。

#### 动画特



业等,未扩终于让 Diomedéa 有一部不是只靠擦过 採起天下的作品了。

#### 代表作

+ 審 # #

tet -

前。以第7个表现6

有食 医水香 医抗

事产量前

**原行 標準作** 

F 上耳 > ↑ ↑ → → →

all on the Africa.

# ## + + + + + ·

转点定内 14 多亚

\*T

# E. ..

## - 3.2.3? Go Hands

.. 3名 Go Hands .3文名 株式会社 GoHands コ ハンス 成で財例 2008年8月 地址 日本大阪町大阪市場 医两中原 4-4-16

Go Hands 是 SATELIGHT 的制广人岸本铃音为了扩展大阪工作室的业务,与《宁护甜心》第一期的工作人员合作创建的公司。公司总部设在大阪原 SATELIGHT 大阪工作室、东京工作室在阿佐谷等建。Go Hands 这个名字来自 SATELIGHT的角色"米饭料",从创建至今,Go Hands 和SATELIGHT之间的关系。直十分密切。

乘承着 "all-.n-one 制作模式"的理念, Go Hands 在 2009 年凭借一己之力完成了自己的第一部作品《公主恋人》。2010 年, Go Hands 既推出了《妄想学生会》这部以妹子为卖点的轻

松橋笑类作品,也接下了GONZO留下的《壳中少女》系列,还推出了沉重而虚心的《壳中少女; 压缩》。此后 Go Hands 礼线推出了《壳中少女; 压缩》。此后 Go Hands 礼线推出了《壳中少女; 燃烧》《核爆默小录》和《壳中少女.排气》等多部作品。但是在这些作品中,真正让这家一直错籍无名的小公司一炮而红的写版。这部作品在开播之前就以神秘而高调的姿态吊足了观众们的胃口,而在开播之后更是在动画界引起了一阵狂潮。与革新作家集出"GoRA"的这次合作让 Go Hands 的名气正式在业界打响。2014年,Go Hands 的新作《妄想学生会》第二季也受到了粉丝们的好评,内容轻松愉快,在画质和帧数上 Go Hands 也有非常烧钱的抢腿表现。

## 學 3.2.33 日本动画公司

23

公司名 日本が開設司 日文名 日本アニメ ション株式会社 成立时间 1975年

地址,东京都多复节40田 21 亩

1975年,因制作了《阿尔卑斯山的少女》 而广为人知的瑞鳖 Enterprise (现场腾株式会社) 制作部门,因为与公司上层有所冲突,全员都 选择了离职。离职之后的他们包建了日本功明 公司,开始独立制作功画。

20 世纪 90 年代, 凭借着《世界名作剧场· 《樱桃小丸子》等作品, 日本动画公司海海站 稳了脚跟。这段时期内, 日本动画公司和《月 刊少年 CANCAN》的合作也比较频繁, 先后动 画化了多部《月刊少年 GANGAN》的作品。其中,《南国少年巴布华》和《咕噜咕噜雕法阵》是最为成功的。这两部作品的动画化在播出后大受欢迎,在观众中拥有着相当高的人气。但是日本动画公司的道路并不是一帆风顺。到了2000年,日本动画公司的事业开始走向低谷。由于工作人员的不断流失,日本动画公司的作品也越来越少。在这样艰难的环境下,日本动画公司不得不被迫开始征集义工,将作品委托给其他的动画制作公司,想尽一切办法来勉强维持公司的日常运作。

### - 3.2.34 David production

Da diprodi, on

トプロタクション

21 1 草 光 1 勝 7

David production 是由 GDH (现 GONZO)的制片人冲消秦斗及 GONZO 的原社长展出广时一起创建的新公司,由冲油泰斗担任社长,假田浩司任副社长。David production 成立之后的第一部作品是《天草餐馆》,这部风格清淡温馨的作品得到了观众不错的评价,给 David production 开了一个好头。随后 David production 制作的。战斗可书》《evele》《便当ben-to》以及 妖狐×仆SS。都是质量不错的佳作,其中人类的《妖狐×仆SS》更是让 David production 女性观众里名声人震。2012年,除了《妖狐

# +3.2.35 Yumeta Company

△3 Yumera Company日文名 ユメタカンハニ 成立計画 1986年也は 毎ヶ森直ヶキャ 1 丁目 42

Yumeta 的创建者出口聪是在日本动画黎明 对期活跃的一位动画人,曾经在TAMA、TRANS ARTS 以及东映动画就职。1986年,山口聪成立静 对动画有限公司,这也就是 Yumeta 的前生。90年代前,公司主要的业务是上色和摄影,90年代后是 计好上上了全面外包的道路。公司首次使用 Yumeta 这个名字是在 2001 年制作 OVA 《日本动画制作秘话 动画制作人黑美》的时候。这个以动画业界 为舞台的稿笑小动画不仅衍生出了四格漫画,更获得了 2002 年新世纪东京国南 动画博览会 OVA 部门 优秀作品奖。这次的尝试计 Yumeta 赢得了更多人

的关注,公司的业务新橄榄离了外包,开始走上独为制作动网的道路。2003年的《狗狗向前走》以及2004年的《遥远时空中八叶抄》都是出自Yumeta 手下的住作。在尝到了《遥远时空中》带来的甜天之后,Yameta 选择了继续走乙女游戏动画化的道路。于2006年和2008年分别动画化了光荣公司的另外两部乙女向大作《金色琴弦》和《安琪莉可》。

金色琴弦》的高人气再次让Yumeta名利双收,而一安琪莉可》虽然人气稍有卜降,他们自获得了不错的评价。2009年,Yumeta被合并到了TYO或画,作仍上以Yumeta的名义制作了《奇迹列车》和《遥远时空中》无尽的命运》两部作品,这也是Yumeta最后的两部作品。2010年,正式并入TYO动画的Yumeta不再以独立的名义制作动面,与HAI FILM MAKER 起迎来了终结和新生。

Lal名 Fee

日気名 春に出社タイル

现 TBT 可 2002年 12月

地址 东下郡。全并下邳州 五7目 1 番 1号 FM 大楼 9

Feel 是由原 Studio Pierrot (现为 Pierrot 株式会社) 的制作人龙崎诚写搭档上坂阳一郎合作,于 2002 年在东京都武藏野市设立的一个工作室。 2003 年名和宗则加入了「作室、工作室也渐渐完善起来。初期 Feel. 多是给人打打下手,比较著名的是其协助 ZEXCS 完成的《初音岛》第一季。紧接着 Fee. 接手了《初音岛》系列,于始等各自己独立动画。此后 Fee. 的制作主要以 GALGAME 的改编为主,但是作品的反响和销量都平平。由于受到京都动画高质量改编的

冲击, Feer 尝试转型做漫画改编,但《蓝生岛漂流记》的成绩可以说是惨败。不甘心的 Fee 在 2009 年推出了《加奈日记》, 九奈铜量依日没有起色。 Feel 在绝望之下开始寻找新的领域处军,制作一些挑战下限的作品。《亲吻姐姐《缘之空》《迷茫管家与弱儒的我》《听爸爸的话《美少女死神丞我日之魂》……为了迎合市场而走上了掉节操之路的 Feel. 一下子制作了数部作品,虽然有争议,但至少比没有人气好得多。2013 年 Feel 制作的《南家》姐妹 我回来了》,比之 Feel. 以前的作品,质量上有了相当不错的提升。而 2014 年推出的《普通女高中生要做与地偶像》《人生》和《寻找遗失的未来》都是典型的 Fee. 风格。

## F 3.2.37 SATELIGHT

♪ 引名 SATEL GHT

日文名 株式会社サテライト

**成立时间** 1995年12月

地址 日本东京都村并区间左台南 丁国 34 番6号

1995年12月, 部名为《Bit The Cupid》的功 则震动了日本动风界,这是世界首套全 CG的 电视 动面,在播出之后号起了巨大的反响,而这部动四 【是由 SATELIGHT 制作的。当时的 SATELIGHT 证据 J 北海道札幌市的软件开发商 B·U·G 的旗下子公司株式会社 VISE,为了这部动画的数字制作,B·U·G 特意让 SATELIGHT 事业部。独立世来,仓建了新的公司。不得不说 SATELIGHT 是相当幸运的,拥有着高端数字动画制作技术的他们,在这个时候遇上了河森工治。1996年,由 Group、 在《肾治之春》中与河森工治的高度赞赏,此时的河森工治对于3人CG 的技术也非常大力。

方相谈甚欢,就此结成了合作关系。在经历了一段 时间的零碎的工作后、积攒了经验的SATELIGHT 开始筹备自己的独立动画。然而到了2006年、一 向在制作方面挥金如上的 SATELIGHT 却出现了许 多奇怪的举动、不仅制作了与原来的风格差异甚 大的极端商业化的作品, 更是在下半年被柏青哥 器材制造厂SANKYO收购,成为了旗下的子公司 看似经济上遇到危机的 SATELIGHT 在此之后直寂 了几年, 直没有什么住作产出。2008年, 王当 粉丝们都为 SATELIGHT 的陨落而叹息的时候、河 森止治带着《超时空要塞 FRONTIER》出现。把 SATELIGHT 从泥沼中拉了出来。凭借着这个机会 再次操作的 SATELIGHT, 总算是权回了自己原本 的路线。《Guin Saga》《BASQUASH》《异国迷宫 的十字路口》《战师绝唱》《记录的地下线》。愚 者信长》等一部部佳作向观众们昭示着, 那个只 · 精品的 SATELIGHT F在回归。



生于19



么。名 日文名 成<sup>2</sup>門。

> έ ħ \_ ″ χι

しい。 は、。。 部作品。

戏做广: 属机器。 在孩子位 累了相:

## ₩ 3.2.38 ARMS

公司名 ARMS 公司日文名 有事 オ社ア ムス成立时间 1996 年 11 月

地址 年中都练 3区关野南 4 丁目 16 岳地 19号面美町大楼 3F

ARMS 是由 PIERROT PLUS 出身的清水修先生 I 1996年11月18日色立的工作室。创立工作室的初衷,是为了一些不方便用 PIFRROT 名义接受的成人动画外包工作。随后,在梅津泰田离开了 MAD HOUSE 后,ARMS 迅速出击,与其签订了专属契约,并于1998年推出了《风筝》和、次强音》两部作品,在2003年则推出了《Mezzo》系列的《危险代理人》。2004年,ARMS尝试独立制作电视动画、《MEZZO メゾ》应运而生。2005年12月,ARM 制作了《绯忍伝·呀宇种 脆月之章》,但因为种种原因效有继续制作下去。

从此以后,ARMS公司重新做了相应的规划,停止了成人功画的制作。在经历了了一段漫长的准备之后,ARMS上2007年推出了梅建泰臣的新作《KITE LIBERATOR 。这些年来Arms制作过的作品包括《百花缭乱》《一骑当于》《Its pure》、女皇之引》《九赖勇者的鬼畜美学》等等,其中大部分都是打着擦边球的涂夜动画。当然,提起ARMS,不得不提的就是它的名作《妖精的旋律》,这部作品在当时收获了不错的反响、给观众带来了深刻的印象。而2014年,ARMS再次携于风本伦、改编了他的又一部作品《极黑的布伦希尔德》。现在的ARMS上要工作还是以承接其他动四公司的外包以及GENCO制片的电视动词制作为主。

## ₩ 3.2.39 Bee Train

次,名・Ree Train 日文名。ビイートレイン株式会社 成立时间 1997年6月 地址 牙中部国分寺市西元町 2-9-22

Bee Tram 是由被称作龙之子四天王之一的真下排一创建的动画公司。1997年,在堀川宪司的鼓励之下,真下耕一决心自己创建 家动画公司,Bee Tram 就这样诞生了。刚刚成分的 Bee Tram 没有走免外包再独立的路线,而是很快募集到资金,在1999年制作了第一部电视动画《波波罗王国物音》。此外 Bee Tram 推出了《妖精战士》《野战兵团》两部作品,这一部作品其实都是给索尼公司的二大游戏做广告。同年,Bee Tram 制作的另一部作品《金属机器人大战》是为游戏和玩具所做的商业企划,在孩子们中拥有着极高的人气。在这几部作品中积累了相当多的资金后,真下耕一于2001年制作了

Bee Trum 的成名作《Nour》。 "Nour" 的成功让 Bee Tram 件业界名声大震。Bee Tram 继续利用这一题材,之后又制作了《Madiax》和《魔女猎人》两部美少女枪战动阿。《hack》系列也是 Bee Tram 的金字招牌。该作题材新颖、制作精良,在观众中大受欢迎,与其合作的 BANDA,也上分满意。但是之后两家合作的《复仇天使》就比较失败,在观众中投能引起预期的关注。2004年的《吟游默小录》是 Bee Tram 一次让人惊讶的尝试,这种女性向风格的作品在当时处没有普及。真下耕一高鹏匹瞩,大胆地开拓女性市场,《吟游默小录》也不负众望拿下了不错的成绩,并于 2006 年推出了续作《吟游默小录》 Meder》。2005年 Bee Tram 制作的《翼》在电视台播出后大受好评,但因为后期剧情的原因,不能继续与 NF-IK 合作的 Bee Tram 没能将《翼》继续制作下去。

# 3.2,40 Anipiature

: Ar nictire

<mark>분 하라 회 2U11</mark>年 한번 神후 및 3년 한부

Anipicture 隶属于 Aniworks, 是一个新兴的 动 @ 企划的 I 作客, 由濑名快伸带领。它的 旨是"把想象映像化, 再把映像变成梦"。第 部企划作品是 2011 年 与旭 Production 合作的 印 STALL》。这是一部 以鬼神为题材的原创 动 圆、由濑名快伸司时扣任监督、原作、脚本 及声优, 可谓自导自演的大作。第二部作品是

在 2012 推出了《路易的魔裁判 PV》, 也是亏地 Production 合作充版的。



Ar, r r 正美 部しま 1 品 「 CTAL 」 こ音 瀬名快伸呕心沥血之作。

## 3.2,41 M Production

급하名 밴 Production

尸文名 株式会社旭プロダクション

成立时间 1973年6月

地址。东京都练马区关町北二丁目 2-10

1973年,旭 Production作为摄影工作宰兼 电影公司成立。在成立之初,旭 Production 方面为东京电影的关联公司东京电影新社以及 SUNRISE等公司进行摄影工作,一方面也为口 本受害保险协会以及旭化成等大企业制作 PR 映像。1997年,为了扩大业务。公司开设了新 的工作室负责 3DCG 的制作。2000年,由于 披影监督梅田俊之等摄影部的七力去了 Anume Fum,摄影部的规模大幅缩小。从 2000年 并 始,旭 Production 在作画、演出、背景美术、 一个完整的外包公司,与SUNRISE、GONZON等公司都有合作,参与制作了大量动画。20.0年,旭 Production 为自己的公司 40 周年纪念策划了 AGC38 的企划。2011年,旭 Production fa Ampicture 合作制作了鬼神题材的动風。印STALL》。



1旭 Production 特公司旗下 38 名美少女角色偶像化、组成了偶像团体 AGC38。

(14), C

他们的 歌 T 在内B

FER

主要。

二司名 TNP1文名 株式はもティ エヌ ケ株 781 n 1696 章ムこでは 集団 5。

曾在龙之子担任制作的加藤长辉于1999年 独立,成立了自己的有限公司TNK。在他 们制作的动画上公司标志多写为TNK,缩写自 Total Network。成立之初这家有限公司依靠协助 其他公司制作动用迅速壮大。一年之后他们就 制作了自己的第一部动画《袖珍女侍小梅》。 随后他们制作了如《圆盘皇女》〉妄想科学美 少女》《神九月的巫女》《落语天女》等多部 动画。这时就可以看出他们上打的风格都是美 少女动画。这些动画虽然没有大热作品,但也 有着不错的评价。 2006年随着规模扩大,TNK改组成为股份公司。在2007年他们制作了《京四郎与永远的大空》,成为这家公司比较出名的一部作品。而同年令他们名声大噪的还是功画《Schoel Days》。按照正常后启动画开场的本作与在最后选择了原著游戏中最黑暗的结局作为结。、

一时间成为热叹的话题, 黑暗血腥的情节更是一度在社会上引发了讨论。但这个意想不到的 发展却使这部动画成为了许多人心中的神作, 也成了动漫圈中盲杨不要做人洽的有力教材。

在此之后虽然这家公司再也没有了惊人之作,但却稳定地为炭嘉献上了大量的美少女动 問。《茜色的坡道》《恶魔高校 D×D》《健全机斗士》《妖精使的创舞》,光看这些名字就 足以理解这家公司作品的恶趣味。

### ₩ 3.2.43 NAZ

□ H名, NAZ 日文名, 有限会社 NAZ 位之时间 2013年4月19日 □ 同地址 东京都 7家野市中町 2 30 14

从成立时间就能看出NAZ是一家刚队成立的动画公司,其规模之小甚至不足。2014年中公司主页上也允满了拍聘1年4月在制作动画《女神异闻录恶魔幸存者2》时,其制作小组成员从母公司bridge独立,由制片高如美香柱业成立了有限公司NAZ。公司成立后的上安上作就是京画和动画制作。

因为例成立,所以NAZ并没有多少作品。 他们的第一个工作就是、恶魔率存者 2》的主题 歌《TAKE YOUR WAY》, 以及包含这首歌内容 在内的动曲宣传片。不过他们还是良快就接到了 自己的动曲工作, 那就是 2014年的 TV 动画、滨 虎。的第一季。同时在2014年他们又把著名取美 荫戏《DRAMAtical Murder》搬上了炭幕,可谓动 作迅速。因为作品都有蓝督岸城一参与,所以作 品都很有时代感。画面靓丽,人物帅气,并且能 够很恰当地结合电脑特效,是 家技术比较过关 的公司。小过这样一家小公司是否能在竞争激烈的日本市场存活下来还很难说。



1《漢虎》动画质量颇高 丝毫看不出是新成立公司的作品。

## \* 3.2.44 Z TT

よ3名 本催工作争 日文名 株式会社スタンオー達

成立时间 1979年7月

公司地址 日本东京都城岛区费田北五丁县 32 番片号

1979年本属于东映动网的光延博爱和光延幸产夫妇成立了云雀上色工作室、夫人仔社长, 丈夫主管经营。公司的名字意为"期待当人听到小鸟美丽的歌唱、就会从云雀的名字而得知工作室的意义"。1981年云雀工作室才通过为上田制作公司制作《隔壁的山田先生》开始进行完整的动即创作工作。1985年因为身体原因, 光延博爱开始计其产光延青儿参与到公司经营中来, 直到2002年举承了社长位置。在这段时期云雀上作室和小学馆集英社合作紧密,参与了如《足球小将》等动画的部分制作。

直到 2006年 的很长时间里云雀工作室还是以协助制作为主要方式进行运作,所以他们的作品并不多。较为有名的作品如《吸血姬美夕》MOJSE》等。进入 2006 年之后云雀工作室始进行分项经营,成立了主要从事 3DCG 工作的 LARX FNTFRTAINMENT。随后在 2011 年 1 成立了以深夜档为主要目析的 lerche。从此云雀工作室开始进行子公司的管理,希望通过等。然后在 2013 年他们制作了《弹丸论破 希望学问和绝望高中生》《机巧少女不会受伤》,2014年负责了《滨虎》的第二季,2015 年更接下了大热漫画《暗系教室》的改编工作,可见这家工作室又将译上台前。

出轨 特

部人员

人自, 3

雷轉耳

放个系

NASE

Studio

公司节

## **¾** 3.2.45 Asread

公司名· Asread

日文名 株式会社アスリート

成立时间 2003年11月

公司地址 东京都西东京丰柳尺六手目 7 番 12 号

在 Sunshine Corporation 和 XEBEC 有过业务 L.作经历的平松巨规在 2003 年成立了自己的动 画公司 Asread。刚刚起步的 Asread 一开始只要来自外公司的外包工作,其主要合作对象就是老主顾 XEBEC。在 XEBEC 很多作品的 STAFF 表中都能见到他们的影子,比如《苍穹的法关娜》。 2004 年 Asread 与业界关注的新人新海或 合作了其第一部真正的动画电影《云之彼端约定的地方》,靠着新海或独特的个人风格和超

精良的作画 举成名。

通过《云之彼端 的成功,Asread 很快就接到了独立制作动间《SHUFFLE!》的工作。 在这部TV 动画上 Asread 证明了自己并不是完全依靠新海城,而是有自己过硬的功底。同时他们也通过这部作品和组田直人等著名动画人建立了长期合作关系。因为规模非常有限,Asread 不光早年合作作品较多,直至现在也没有多少自己的独立作品。不过《南家三姐妹~冉来一碗~》《南家一姐妹 欢迎回家》《未来日记》《"不成勇者的我,只好认真找上作了都是制作精良的作品,每部动画播出时都必是大家热议的话题。

## 4 3.2.46 Studio Comot

」ま,名 「t, to Come!日文名 株式。社スタンオコメノト

田制件倒闭,不过在其颜高舆用之前。 部人员就已经开始为自己另寻出路。1 人的茂田弘道就带领一部分可事离开,成立了自己的动画公司 Studio Comet。1986 年正值哈 温料星靠近地球的一年,公司的命名也借用了这个难得的事件。公司成立之后经常接受日本 NAS 的制件要求创作 TV 动 时。随着规模的扩大,Studio Comet 也在 1994 年成功改组成为我份制公司并开设了分社。 从 90 年代起 Studio Comet 就创作了人量欠 家耳熟能详的作品,包括《水色时代》 头文字 D 等。进入 2000 年后,他们更是接受了很多人气 漫画的改编,比如"校园迹糊大王》和 凉风 。不过 20.0 年后他们的工作就多是和其他动画公司合作了。从制作水平上来进 Studio Comet 的功力只能算是平均水平,动画本身没有太多亮点,但是因为他们常常与青、等声仇公司合作,所以他们的作品常常得到恋声观众的追捧。并且区为技术并不领先,他们在改编时才更往意丰富原作内容,小林尽的《校园逐糊大王》中 出现的经典桥段无论是枪战还是歌曲,都在动画中得到了更好的表现。对此深感满意的小林尽也常常参与到动画制作中。

## # 3.247 Studio NUE

1970 年喜欢料幻的松崎健 就在 SF 爱好者 中成立了同人会 "SF セントラルアート"。随 后在、972 年松崎健 和当时主要成员的另外 人决心在大学毕业后以机械设定等工作为发展 方向,于是就由高于穗遥(当时用本名竹户公训) 成立了有限公司"水晶艺术工作室"。成立之 后就参与了一些儿童向动画的设计工作。1974 年"水晶艺术工作室"改为 Studio NUE继续活动。 当时他们为小说《宇宙战士》设订的战斗服就 森深影响了后来《机动战士高达》中 MS 的设计。 随着《高达》系列的成功,他们的名字也被很 多粉丝挖掘出来。80 年代中宫或一贵更是参与 了。超时空要塞》系列的创作,与礼森上治一 同设计出了变形战机 VF 系列,具核心思想 直 沿用至今。现在这家公司的成员多单独活动, 但依然积极参与到各个 SP 动画的制作当中。

# ¥ 3.2.45 Studio Fentucia

## ュ 名 S - 3 - 3K + スタンオ ファンタンア

也址 东宁都凉马区,竹町一

在田中制作倒闭之前自立门户的当然 1 Studio Comet 家。原本在田中制作 1 5 从事上色检查的饭塚智久也在公司倒用前 3 年 离开并成立了自己的有限公司 Studio Fantasta。 成立之初他们也是以接受其他公司的邀请协助 制作。直到 1987 年才在成人向 OVA 中制作了 自己的动画。直到 1988 年他们才开始制作 般 向动画。 可能是因为有制作成人向动画的。。、 Studio Fantasia 常常协助 THK 制作美少女

## 与 J.C. 初 Save I Ance

Seven Arcs 是日本动画公司 Arcturus 为了制作 TV 动 用 可成立的 子公司。成立初期就制作了大名鼎鼎的成人 OVA 动画。夜勤病一。列。至,2004年 才真正制作了一般可动用《魔丛少女奈叶》。在这部作品中他们更是和著名监督新房昭之合作,只不过那时新房的特色还不像现作这样用。不过自从制作了 TV 动画之后 Seven Arcs 与母公司 Arcturus 此一点就发生了变化,成为了同等的动画公司。

Seven Arcs 的动阀中最为有名的自然是。应 法少女余叶》系列,其余的还有《犬神》《白 色相薄》《鹡鸰女神》和《DOG DAYS》系列 因为皆制作过成人间动画,所以他们的动画中 还是少不了很多打擦边球的镜头。即使是看似 、跨门的《DOG DAYS》也还是有很多为观众 喜闻乐见的情节。



个能够从幼女一直做到美少女,《曆·4少女奈叶》系列在 变身美少女动画中是相当施胜的特例。

的指。

### - 3.2.50 SILVER LINK

8 S JERLIN 母手会社 ノルバーリング

... 1951. 在流程 中全市中田 1-7-5

S.LVER LNK 是动画公司 FRONTLINE 的制作 水部长、制作人金子逸人成立的分社。成立之后 参与了《恶作居之吻》《 于而相少女》等多个 公司多部作品的制作。直到 2009 年的 幽魂 kass on my deity》才开始独立制作动画。20.0 年凭借 笨 蛋 测验的召唤战争。一举成名、并且这部作品 也是他们自己投资拍摄的第一部动画。

随后在2011年他们马上制作了《笨蛋》测。

验化召唤战争。第二季、司生还制作了一口3 暶 方少女》。两部功画虽然 A格不可, 但都拥有 时下流行的要素,成为了纳门作品。从20,2年起。 实力得到认可的他们,作品很快就多起来。而 缴 君少女む着雅。・職電狂奏×∞無裁日常大王 和 农林。、每一部都是在常有趣的动画、使 SILVERLINK的人气稳步提升。

从风格上进他们的作品画面都十分十净、 背景甚至有 利瑞纸风格。但是这种风格并没 有产生不协调感,配上可爱的人设、反而有一 ● ● 面且他们动画中绘制的女性角 色都非常漂亮, 藏得了广大男性观众的支持。

## 2.2.51 NOMAD

. Z N MAF 「文名 有。 社ノ マ ト B) 2

公司即位 东京部 并还看水 [ ] 1 F 苗下号

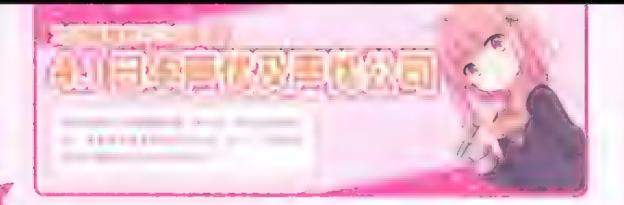
曾经在PIERROT和MADROUSE 1 作过 的制作人小野达失于2003年自己成了有限公司 NOMAD, 主要从事动画的企助和制作工作。从 MADHOUSE出身, 又为公司取名为 NOMAD, 确实让人浮想联翩,但小野达失却没有说明过 其中的用意。

成亡初期 NOMAD 参与了《你所期望的水 此》《钢之炼金术师》等作品的制作。2004年 他们推出了自己的第一部改编动画《蔷薇少女》

并获得成功。动画将原著中精美的人偶完美量 现在荧幕上,并配以优美的音乐,获得一致好评。 喜爱《蔷薇少女》的前日本首相亦生也给予作。 品高度评价。之后他们又于2007年制作了动画。 sole , 出色的画面和感人的剧情也让很多观 众记住了这部作品。2009年 NOMAD 拍摄了动 田版《肯普法》, 男变女的邪恶设定吸引了 定的观众、这部作品后来也顺势推出了续作。 但 NOMAD 的公司规模始终没有扩大多少。依 然是一家只有35人左右的小厂。所以在最近的 几年中已经很少见到他们的独立作品。只能在 各人动间的"STAFF"中发现他们的身影。







## 季 4.1.1 声优的诞生与日本声优产业的发展

### 声优的诞生

日本的第一批市优出现于1925年。因为日本放送协会(NHK)的前身"社团法人东京放送局"的开播,12名"广播话剧研究生"的声音演员被录取。这12人成为了日本历史上第一批专业的声优。但当时还未出现"声优" 词,这批人被新闻媒体们称作"广播演员"。1941年,东京放送局成立"东京中央放送局专属部团艺人养成所",公开招募研究生。1942年,第一届研究生毕业,他们成为了日本第二组专业优。当NHK 拍募第五期学员时,前来报考的人数已经多达6000人,但最后合格的却只有10人。



\*如今的声优有着越来越多的机会来到台前与观众相见、 他们声音以外的才艺也——展现在观介面前。

### 日本声优业的发展

声优产业开始蓬勃发展,是在1950 1960 年代,日本民放电视的草创期。由于刚刚创立, 资金不足,利润不稳,再加上国内电视节目的 匮乏,日本民放不得不选择大量引进国外的电 视节目。而大量外语节目的引入带来的就是日 语吹替的问题。但当时日本电影界共同抵制电 视界,五大片商缔结了协定,严令禁止旗下电



影明星参与电视演出。在各种因素的制约下, 民营电视台选择了邀请新派剧的舞台演员以及 广播剧团的演员来参与外语电视节目的配音。 日本史上首部配音的电视节目是美国动画《超 人》,由日本TBS的前身 KRT 电视台上 1955 年 进行了直播。遗憾的是这次白播并没有留下声 音文件,使得这珍贵的第一次配音资料没能流 传下来。1956年 4月 8日,日本电视台首次以 录音的方式对外语动画进行了配音。这部作品 也成为了日本第一部有录音版本的国外动画。 这个时期为阿兰·德龙配音的野泽那智更是红 遍整个声优界,除他之外,名古屋章,藤田椒子、 山田康雄、山田俊司、野田圭一、增山江威子 等人也走进了大众的视野。



\*增出 I 威子·图左 是声优界的之无愧的老前辈 现年已 78岁。她的代表作品是《襄邦》世》峄系二子

进入了70年代后,伴随着少年漫画席卷 日本的热潮、越来越多的少年漫風被改编成了 功画。在以男性角色为卖点的动画中、角色本 身的师气和强人成了吸引观众血重要的。 只要得到人气角色就能走红。这就是当时声优 A TAK ELLY WE LIFT PE . 神谷明、古谷彻、古八登志夫 . 、 1 人 "SLAPSTICK" 1, 11, 7, 1 , 1 声仇的工作不再局限于配音。 " " " 担任电台节目的主持人,也有不少人开始' 片。1979年月始播放的"动画壁画", 标志着 "原位"作用户插。 避 ,战气此类, ! \*\* 1 日也如雨后春笋一般人量涌现。除了针对专业 "明"精力工。也有这种、全大的自由组入 群 番! 、1 集了 水为岭坚大的。1 走 是此数。与"我一般代心物" 计 目1 数 一色顔 「ケキセテモ殺、 作人材、、木当内、 17 8/11 /2 1.11 1 14 , 484 & . . . . NO. "\.G5" 出道后便 炮瓦红, 不仅唱片销量遥 [1/4 代] 子 为自,旋即盖。 子人(自) 女籽本 为之倾倒、人气之高甚至惊动了新闻界。

而在这个时期创刊的大量动画杂志也纷纷 开设了声优专栏、像对影视明星一杆、(1) 1 的最新情报进行追訴报道,声优偶像化的风潮 在此时已经可见锥耳

在这次的声优热潮下,为了培养更多的优人才,大量的声优事务所以及事务所设立的声优培养所就这么诞生了。"声优"不再是别人口中广播剧演员和舞台居被员的"小"。"而成为了一个专门的职业、"人"。" 一个专门的职业、"人"。" 一个专门的职业、"人"。"



\* 唐十儒像 + 中的() で者水料 奈奈 | 不信言集後 リー声 | 向歌手が跨越 | 更成力 \* 尚言(ロト\*日 | 都会任事作

9C年代前期、声优偶像化的态势越来越明 显。事务所大量推出声优的唱片、质 员、 并在电台、网络等多个宣传平台卖力宣传、把 声优当作明星一样来包装。由三石琴乃、久、线、 一本大作、ヤンガナらな、とれ メンスペ 七》声优团体正是这股热潮中的佼文石。 \* \* 与积极和图 以形态物在由"1" L AT 了"圈。""也不是现在我们的压力。人。 人、生物、发入、小、1人种 · · 物工、一定 有表现打 、1发发 I、1、1、1、1等特人 11. 17代上,在手引, J. 拟水翅板 放下人 3 一时期内、女声优受关注度明显超过了男声优、 九生 化三烷 走上一下相目看成 电流流 举办,公信榜的住绩,声优产业在偶像化的阳 光大道上走得可谓异常顺利。 一代女神林原惠 美便是该时期偶像化中的翘楚。在这样的情况 下、专门介绍与优的杂志。声仇最高奖》、《海 音动画印象》在1994年创刊, 995年更是出现 了声优的电视节目 声·游俱乐部。。

随后, Goddess Family Club 的出现最功了整个功衡界。在动侧、我们女体。中为 , , 配音的并上喜久子、冬马田美和久川绫在当时 也被捧到了女神的高度,所出的唱片每 张销早都令人咋舌。后来干脆脱离了动画,以个人上份推出《人神赠与的礼物》,成为了真正意义上的"偶像声优"。



↑风靡一时的 Goudess Family Club。國片从在到右板 スト井、禹ス子 トードエー 板

1 "。" 色有还恋声优"。如今 由严仇介长卫出现了双思来的情况, "风为产

成为首体的人大物分为门下几类。

t t

171

用曲

**利双败,大部分人毕业之厅只能配** 些九关紧



这是在声优学校出现之前声优重要的来源 电之。早期的电视节目录制,因为没有专业 培养的声优,所以见视台会选择找舞台剧或广播剧演员来参与配音。在当了,声优对他们来 说只是一种兼职,任随着日本声优行业的不断 及展、越来越多的顶页在接触到声优。作之后, ""、""、""、""。 走详的朴璐美、名家佳纲、坂本真绫、千叶纱

x T 全无相手的工作转,而事

4 12

为声优、除了要有相当高的大赋之外, 运气更是必不可少的。这类人的代表有从原广告代理上通的职员转为声优的水井一郎, 原警视厅机动队队员的若本规人, 以及原银行职员的金品期子。此外还有一些演员和歌手有玩票性质的声优经历, 这里就不再赘述。

由于声优偶像化风潮的影响,对于声优外 在和才艺的要求越来越多。但是从声优的定义 可以看出,要成为一个优秀的声优,最根本, 也是重要的。点就是声音。

什么所闻, 个声优声线和音域的宽广往往会 也目后事业发展的宽度。当然、有一副好的噪子 也得用心琢磨和钻研角色。纯为了炫 技的配音是没有感情的,能不能把角色吃透、 應活、这就是一个声优事业图案等

#### 声优 Award

2006年、以"外国影片开播·0 均年"为契机,为了由优界的发展与人才的培育。被称作

由优 Award 至今已经举办了八届、 的狭奖者几乎都是当时人气极高的声优 住新人也往往在口后成为了红得发拳的一 优。这使得声优 Award 所受的关注度和人奖的 含金量也越来越高。

#### 东京 Anime Award 声优赏



「一年一度的声优 Award 大賞。图为第五届声优大製版

## 學 4.1.2 日本著名声优及其代表作

## 逢坂良太 おおさかりょうた)

出生日期,1986年8月2日 出生地 日本作品 所屬公司 FARLY WING 早名,万里小路 解的 母高、176cm 程度 柳子區

#### 入行经历

達坂良太是 2011 年出道的男声优,十分喜欢看田彰和福山润,为了成为石田彰和福山润 那样可以演出帅气角色的声优而一直努力着。



首特中的病色。 \$P\$含更多的要 《灵奇》的观察。 民发《《皇生的角色虽然》《年音》中,但是也不一次战雨结

《礼》, 这 次他或功地被录取

在 EARLY WING 期间,逢坂良太十分努力。到 20.2 年,他就接到了自己的第一个主役角色《钓球》里的真田雪,从此开始了自己的崛起。2013 年的《革命机 Va.vrve》和《打工吧! 魔干大人》两部大热作品,将逢坂良太送到了事业巅峰。到 2014 年,逢坂良太可谓声优界炙手可称。人物。如 1 人 1 人 2 全副其实的用声优界的劳模

入行

#### 声线特点

## 代表作

対球(真田雪 革命机 Va vrave(时編購入) 新登級少女 機団中) 助食少年、布拉德 香理 斯塔茲 科学小飞侠 Crowds 構造台) 来自风平浪鋒的明天 伊佐木要 钻石王牌(泽村荣屯) 蛭瓜狂袭(矢麻草号) 長電 奈斯) 扱工的布伦希尔德 村上良太 看海尾姉的骑士(合风长道

## 福山润 (ふくやまじゅん

#### 入行经历

福山润的人行经历与暗恋有关。原本福山 润虽然喜欢见爱却一直没有想要成为声优的想法。直到高中二年级时为了靠近对声优十分向往的女孩子,才将声优作为了自己的职业选择为了更进一步地了解声优工作,福山润加入工当时青\_Production的声优养成学校。在两年的学习期间,福山润发现自己真的喜欢上了,但一个行业,即使中途那个女孩子放弃了,他仍然成为了一名声优



\*《Voice Newtype》2006—2008 年底续上年男性声优 人气冠军,是创刊以来首位上连冠的男声优

福山涧的第一间经纪公司并不是青二Production。学成后的福山涧经历了一段时期的自由活动后转到了Production BAOBAB旗下。在Production BAOBAB旗时间,福山涧不断地学习成长,主役角色不断增加,热番也不停地找上他。鲁路修、四月一日君寻等角色的成功塑造计福山涧进入了一种,一种人一面各人奖项的获得更是在人气

2011年、独当一面的福山海岛开 Production BAOBAB、与好友森川智之共同及立了 AXL ONE 声 仇事务所。

#### 声线特点

总体说来福山润属丁少年音, 但由于其声音 可以表现的领域十分广泛、所以可以表现各年龄 段、各种个性的角色。福山洞的音质十分有特色、 虽然是少年音却很柔软。虽然整体感行 数1/4/x 很柔和、呈现出一种中性的融合的 以。 九十七 男性还是女性,率真可爱还是 . 〔〕 11 (1) 都可以驾驭。福山润本身的嗓音较高, 其少年系 **介色大多也是高声线。但鲁路修这个角色他却使** 用了低声线、展现了完全不同的一面。可以说他 是典型的宽声域变声系男声优。而且、福山润的 演出技巧也是 +分纯熟的。在刚出道时,福山 10 每天的练习量都在8个小时左右、与此可时还要 1丁1补贴家用。先天的优势, 丰富的人生经历加 上辛勤的八水。认福山润在揣摩人物心理、将情 感融入声音的方面相当出色。甚至有人评价福息 海的声音是有表情的

除了动画领域,福山润在游戏和 DRAMA 领域也凭着认真和努力有着亮眼的表现

## 代表作

KXXHOLC 四月~日君末)

CODE GEASS 反版的無路修 鲁 多

修 兰佛萨基

主牌や手続替高揮 泉孝介) 無执事 格雷尔 萨特克利夫 狼与香辛科 克拉温 罗音斯 一国ン女(卡诺 罗芝泰尔)

高榜 史維特 権 少女、大地郷

无头骑士异闻录 岸t:新罗)

4日等すいから辞っ太。

骨头鬼之孙(奴艮眭生

毒力和關市 - 奧村雪禺 中 - 我也要以下爱 - √ 是也更大 <sup>□</sup>

(八性美味)

は 国英语 黄寿

## 宮野真守・みやのまもる

#### 入行经历

1 出道的宫野真守应该算是童星。不 过那时他多了的都是舞台剧类的工作。直到高 中时期, 宫野真守才开始接触声优这一行业。 由于有幼时的表演基础、宫野真守对配音工作。 上手很快。PS2 游戏《E国之心》中的 RIKU 是 他第一个为人所知的角色。其后,一帆风顺的



↑直守在 2006 年。凭借在《樱兰 + 公关 那》中对领了环这一角色的成功诠释。证明了 自己的实力, 也开启了事中的新天地。同年他 破选为热门动画《死亡笔记》中夜神月的声优, 这一角色的成功不仅让宫野真守的粉丝量飞速 11升, 也让他得到了第一个声优奖的提名。而

2008年《机动战士高达00》中的刹那、让他首 **众获得声仇奖主演男声优奖项,从此宫野真守** 进入了一线男声仇的行列。也是在同一年、宫 野真守宣布结婚并成为了父亲

2).4年, 宫野真守的声优事业上处土上升 期、後朗的外貌和歌唱事业的良好发展为他提 供了多种可能性。期待他带给我们更多的惊喜。

入行

#### 声线特点

官野直守不算是变声系的声优。他拥有沉 稳、磁性辨识度很高的嗓音。这种嗓音让人很 容易联想到中气的角色。而喜野真宇确实也渴 绎了许多于能量爆棚,很是中二的人物。可,, リー・ス 、1 他的发展。宮野真宇凭借在" 拉上, 具人, 得到了不同类型的人物。他 可以用高亢清亮的少年嗓音源 圣须王环的可爱 **冲气**,也可以由低沉磁性的嗓音演绎夜神月的 高傲和疯狂。在配音时、官野真守往往全身心 地投入, 以致在遇到比较歇斯底里的一分, 宫 野真守会出现一些很夸张的表情,最后整个录 何面。而宫野真守本人却完全不在。 、 , 全将吞杯子件为个人技能到处表演

## 关智一 せきともかす

#### 入行经历



214 . 1.

#### 声线特点

## 代表作

命运石之。」、統田至1

## 铃村健一(すずむらけんいち

所長二〇

别名- 成 1 大輔 园村建 中邑原序 泰田昌广 長高- 173cm

#### 入行经历

铃村健 的入行完全是意料之外。在成为 声优之前,作为美食爱好者的铃村健一想成为 更师 成为 夕声优的契机是产中时期被明支 邀请一起参加声优的选拔,最后铃村健 成功 入选而朋友从落选了。成为了声仇的铃村健 从人阪来到了东京,而初到异地的目子也十分 极苦,打工的同时要靠面粉度目



" 2012 年他成立了自己的家务所 NTENTION。家庭事业 双丰收的铃片健 一定还全更好

1994年、铃村健一在出道作品《超时空要 寒7》中凭借莫利一角获得极高的人气。以此为 起点、铃村健一开始演绎不同的角色、磨砺自 已的演技、结交众多的好友、一步步走向一线

#### 声优的行列

#### 声线特点

人行:

铃村健一同样是全面发展的声优。他与交 情深厚的樱井孝宏组成了 DRAMA 界的黄金搭 档,并推出了自己的专辑,正式进军歌谣界

## 一代表作

## 绿川光 みどりかわひかる

出生日期 1968年5月2日 出生地 日本橋本县人田原士

肿属、司、皆 Production

9,名 马甲) 冰河流、青 辉、黑海和弥、黑崎和也

毒城学奉、ヒロキ

身番 174cm

屋座 金牛筆

‱팔 B 펠

#### 入行经历

t,为磨炼自己的演技,绿川光参加了戏剧社。毕业后,他只身来到东京考入青 Production,并在毕业公演中担任男中角、



不挑剔角色。不管是什么作品什么人物都会尽全力去做。 依秀的绿/光还在努力

绿八光的优秀是从一而终的,他为了克服 口音问题而刻苦练习、为了良好的沟通而提前 来到录音棚和工作人员探讨。他的努力和水平 表现存每一次的录音工作中。由于绿川光很少 NG,所以又被称为MR.PERFECT。

#### 声线特点

二智能方程式》中的新条直辉算是绿。 个等一个与人一、自有色一组对人物方。可自 里的揣摩体现在人物声音的差异上,这种细腻 大胆的处理正是绿川光优秀之所在。而1993年的《灌溉高手》成为了绿,光事业的转折点。 流川枫这一角色的成功诠释不仅为绿川光带来了大量的粉丝,也奠定了绿川光配音的特色。 在此之后,绿川光还为扩展戏路做了许多差点, 在《昝狗之血》《秀逗魔导师》等不同类型的 作品中尝试阴险、纯洁、搞笑等不同特质的角色, 结果十分出色。

除动画之外,绿,光作为游戏迷,在游戏 中配音非常多。另外在DRAMA方面态度很开明, 绿川光被认为在每个领域都有非常专业的水平。

## 代表作

5.智能方程式專车 (新条直經)

帝国!年奇小邪(新大郎・

足球风云 田神俊彦

**4 流の手 流。枫)** 

頁を传说 真口泰斗!

新机式战是商达 W (希罗 光尔)

在景度导士(本路印第士 克蒂依勒斯)

应押教师 GTO (菊地黄人)

秋之回忆 三上智也

書、茶醬醛布罐~ (凤凰路卡,

魔 あン女奈叶 高駅 基也 )

AIR (国质佳人)

喜欢新景等欢(羽华登

范珠数 天丰饭!

#### 入行经历



在配 DRAMA 期间、杉田智和不可谓不邻 动,甚至开始迷茫。但这时中村悠一出现了、 作为前辈给了杉田智和安慰和鼓励。这一 ' 也'直延续,成为杉田智和最宝券的财 重新定位自己的杉田智和遇到了 千载难逢的机遇,IUMP和SUNRISE要排出《银 4 动画版,并且招聘声仇。资深宅杉田智和 塘腾了,他毛遂自荐,抛开那些DRAMA 明自己的声音去尝试。最终,我们听到的坂田 银时就是杉田智和的声音。他曾在DRAMA界 1 自求音自己的梦想。

] 声机扛起 银鬼》的大旗走。

入行线

問題

#### 声线特点

#### 代表作

・用 即門・使作 (建一) 利力 (円) (2 年 元 1 円) (2 円) (

## 神谷浩史 かみやひろし

出生日期 1975年1月28日 出生地 日本千叶县心尸市 Fra. a) 图 Pr 1 iton キャ亜 村上たつや

#### 入行经历

神谷浩史与气龄声优相比算是 - 晚成。 東国ノ 就是神谷浩史自身并不想成为 名声 一代 「中时期」神谷浩史 直是至于道部的 成员、 引退后, 他参加了几友组建的的, 引, 并因为扮演属 非 跳哉者产的男主角气获得"个 人顏枝奖" 这次意外的获奖让神谷浩史对摄 经事业产生了一趣。高考落榜后、他考。 巧, 1 女, 这里培养的是声优, 这 现实给予 神谷特史非常人的打击, 但他仍外依靠对表演 的热爱坚持了下来

200. 神谷浩史接到了《蜂》。 中竹本伟人的伯色。完美介释这 伯色让 1



演枝得到好评, 带来了大量粉丝。不过同年, 配音工作未完成的情况下神石浩史发生了车祸、 不得不找人代替。

4. 死攸关后、神谷浩史迎来了事业的转折。 点。2007年、《再厂绝望先生》《高达00 两 部作品计神谷浩史家喻户晓 并于2008年拿下 自己第一个声优奖。之后就更加一帆风顺、新 房础之格其视为自己的御用声优并将。化物语 的主角框,艮良木历交给他;同时、夏目友人帐。 的 1 角夏目贵志也被神谷浩史收入囊中。两 热番品神谷浩史登上了事业的巅峰。

#### 声线特点

神谷浩吏的声 11 イナ、・1 グ 4 \*\* 谷浩史的声音变化很强、但由于辨识度 1 是很难辨认。用原本的高音域、 种谷浩史可以 "净清亮的少年音比如夏目 贵志、较为 。 女性化的声音比如提耶利亚·厄 忠;表面纯真。《腹黑的折原临也等。而跨到 「一九、富有磁性的噪音可以一至成熟的特拉 佔尔加罗。除此之外,还有搞笑的企鹅,吐槽 的阿良良木历, 帅气的夜斗, 等等。神谷浩史 的河技可谓全面发展。|分司色

#### 代表作

一 布击;扩争或信 将需与四时草(竹本花太, 11.16/1 47.1 OC ( 1 1 下 ) 1 万字 国。树层铁生 (杂)的现在分词 为产品 2米円 / · 月友人帳 夏日寺 \* 品味王 特拉夫 (加罗) 1/4] 吾 的中国中国 于头骑士异则录,折原临也 Ange Beats 音光点点 \*\*\*\*\*\* J 相与满臣 3 異本語 84 百 海沙南 所不 梅山西縣 菲辛氏 上子的盖接(五元任+部 (\*) 主的巨人 利,就。 計同神 夜→

## 石田彰(いしだあきら)

出生日期・1967年11月2日 出生地 日本農利료 所有人司 PEFRLESS GERBERA 島名 AKIRA、あさん、新彰 石味 時高 163cm 孝全 大味に 本塾 〇型

#### 入行经历

石田彰在声优界是传奇般的存在,但成为传奇的过程点点。 人子 / 13、41 。 从本想过要成为一名声优,甚至第一人引成各核产生了演戏剧时含为 1 努力 1 · 他 / 单年考上了日本人,乙木,丹, 2 · 极支,声优培训。大三时,结束培训期的石田彰在其



男女通吃、各有特色。石田彰不仅是动漫迷的偶像、同时 也是许多后辈们努力的目标。

3. 有一二次 引 MAUSU PROMOTION 的前身 7. 崎 Production 附属艺人养成所进行工作和学 习。毕业后,石田彰正式成为了声优

在积累人气阶段,看田彰与其他声优一样。 接手酱油型的角色,录制 DRAMA。凭借出色的 与技术之人主 毛化粉、不、草 5 ... 题 避入取二丁 线 等

石田彰出道已经 20 余年,仍然稳居"线声优,人气也"直很高,即使其角色再怎么受欢迎,对声优本身来说也。上分罕见的情况。2009年,石田彰岛开前事务》经历了 3 年的自由身生活,2012 年加入率 7 % PEERLESS GERBERA。现在的石田彰几乎没有接手主役的角色,其本人也上"10 次 7 人家的视野,实在是一大损人。

#### 声线特点

由于石田彰如此特别的音色、"八七广的色大多数都具有中性美。并且十分小"一、26的演技、比如《EVA》中的诸意、43种九生和暧昧的结合加上俯视一切的态度。 具在很短的 出场时间内获得极"下人气。",我变罗的低沉冷酷和桂小太郎们呆傻帅气又展现了石田彰定全不同的 面

#### 代表作

87世屬柱底序已(猪/,城、天意元帅) 和新战士高达 SFED 阿斯兰 萨拉) 推理之绅 艾斯 拉塞德德 > 最 我参罗 是运时空中一八叶沙一 安德泰明 路通数丁录(石月頁司 金國(桂/太郎 NANA、因過真一 金月友人帐 名取高一) Fate Zero 阿生龙之介) 机物群

A 1.

人行

#### 小野大辅 おのだいすけ

出生日期, 1978年5月4日

ONOD 中本伸封

- 高 174cm

早座 合生座

호텔 O및

#### 入行经历

小野大辅高中华业后, 到有" 学习了电影 h, f: 11 'ks , f2, 14 , l 表,大学的意志、"大人、爱!。 野大轴获得了 次顶替配音人员的机会。他的 声音让共同工作的人赞不绝口, 纷纷鼓励他向 声优发展。从此小野大辅走上了声仇道路

2002 年、结束培证签约 MAUSU PROMOTION 的小野大辅正式出道。与其他声优一样、无名的他 只能在作品中饰演。。固定的小人物。

2015年的《AIR》是小野人辅第 次担当男 上角。但真上让他深入人心的要算 2006 年的《原



「有差出色的实力的同时、帅气的外貌给小野大辅加分不少。 这让他在唱片、DRAMA 等领域也有着不俗的表现。

宫春日的忧郁》、在这部作品中对古泉一树的 成功演绎真真正正地让他打开了知名度。在 宫》之后, 小野大辅向着一线声优迈进, 而 學 快事» TV 版的塞巴斯蒂安正是扶其直上的青藤。 寒巴斯蒂安完美腹黑的形象为小野大輔爆得 -大票粉丝、这一角色也让小野大辅在2010年第 次获得了声优奖。

#### 声线特点

小野大辅的声音很低。这种声线让他的声 听起来十分稳重并且富有磁性。与其他男低品量 仇相比, 小野大辅在音质上没有很高的辨识度, 但是其声音的可塑性极强。这种可塑性不仅弥补 了其音域不宽的不足。而且更加体现了改变声音 时的技巧、让小野大辅的辨识度瞬间提高。

虽然拥有迷人的声线、小野大辅本身对角色 的揣摩和维腻的演绎却是其成功的最主要因素。 小野大輔。小門下,中中和市役高级的变化水表达人 物的情绪状态。表达出角色声音中蕴含的情感。 让人物冲出"维忌面, 在各个方面都鲜活起来。

由于小野大轴的角色很多都是外表美型内 在却十分诡异或行为奇怪的儿哥、所以人家戏 **利 小野大辅"恶心帅"。其实这个词是当初小** 野大辅为了形容古泉一树想出来的、被人称呼 自己之后就变得很消沉。这种乌龙事件让人觉 得小野人辅实在是太可爱了。

## 代表作

Ar 国騎主人

克马春日的特都 古泉一树 赤垢刀

安 米 代 た り り )

, 海绵 1之时 石代帛战人 无支骑士异闻录 年和乌羚雄 自夠鳴曲憶(大羊鳴) K: 夜刀神响朗 日喜晓 其中的巨人 艾尔文 史永斯 J 頓春柳 | 风 m 基辅 | JOJO的音が高度 星上った 空条承大郎

## 櫻井孝宏 きくらいたかひろ

~手世事 1974年6日15日

± 1/4 □ \* 1

E T ATENION

名 マイケル P中 標 13 F + Sa

#### 入行经历



□ 、 で べくF なき 人 \* 的角色和酱油美角色剂 f 、 凭借額投和 DRAMA 上秋 と 人 、 間 、 パ 很快就火了起来、 必被包 、 \* ・ ・ の コ 人 ・ チェ ・

中非

人打造

4

2005 川、木。 きょうしょうじょうかい かっぱん 降 6x 的克男 セット ディン・

#### 声线特点

代 7 申校是出了名的好. 6 6 6 7 1 但为人津津乐道的是哭泣、喘息 6 6 1 1 6 6 7 1 6 7 1 7 1 6 7 1 7 1 8

## 一代表作

-7

#### 入行经历

初中时期的中村修 , , , 高中毕业后、中村悠 + 4 , 、11 1 1 1 1 1 1 1 1



in the latest of the states of 拉 用工具框件 仁 1. 14 1. 1 条導的台間1 て同じなさん。「も、」、へ、「 現実に他不得 1・・・・ケージ とし not also go to the form 

in the state of th 164 1 ( , 's & 4 h g<sub>i</sub> 1 1 r. / /4 f 4 | 1 | F

#### 声线特点

1 's " 、 演年龄段 10-20 岁的角色。 \* \* \* \* \* 1 ,一、"1",一个大男。 一 ス 、 す れ 派王能量的シ 1 \* \* 1 the transfer of the second ↑ 1 2 中村悠 八

代表作 平牌投手振 CLANNAD I 医畸卵电 MACROSS F、早乙女阿卜特 妊睛的尾巴 格雷 佛門帕斯塔 . .

, I de 16 + 2 m.

月刊少女野崎 学、野崎梅太郎

## 坂本真绫、さかもとまあや

出生日期 - 1980年3月31日 出生地 日本东京都板桥区 「電人品」FORT、NERFST

M. ava )、松村市 a

#### 入行经历



: 1)中时的版本真绫主要参与译制片的吹替工作。虽然年纪还很小,但她以专业声优的状态和质量完成了惊人数量的作品。直到现在、版本真绫仍然在译制片领域活跃着、并针扭任 姚塔莉·波特曼的专用吹棒

1996年《圣天卒战记 中的女上角 申临 是坂本真 5 在电视动 町领域第一个为人所知的

#### 声线特点

1、1、1。1很特新。有些偏同少年 男声女仇的特质让城本直接有角色选择上有更多的可能。在女性角色方面、城本直接往往接到具有少年特质、内心强大的角色、比如藤飞石绯、两仪式都属于此类。坂本直接稍微低沉沙睡的女音配此类角色让人觉得很清新又惊人地合适。而少年角色在城本直接的领。

## 代表作

全主空战之、神師遠
CLO/ER 數)
A体传说(美達路香本故士是古SEEDDESTAY 論。 原列 一條可 梅兰兰 不能主要 致 蓋納 過 事 蔣阳春年

\*BAITAR SE 赤子 別、兩 x式 研想21個有砂土医原物 真年級

74-1

扣件

## 川澄绫子(かわすみあやこ

1975年3月30日

- 円 五 年 宁 岩 大 全 番 芳 子

お花 女E

再放有遇 4.1 344

#### 入行经历

\_\_\_



因为储气,户优岩田光央、川港级了进入了大 泽事务所 作为获得过 SACE 户优人赛中得到代代 动吧学院奖的声优、川港级子在动画出道前就已经 担任了广告的旁白。实力上每届增疑 丁川港级子饰 寅远许多不可类型的角色、但她似乎与自合有着不 解之缘。不只是因为她是自合 「神作《神无月巫女 中她宫手歌音的声优、更因为她与后辈能登麻美子

#### 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1

在一年某史,因为尊敬 | 游绫子面 。... 古优并加入大泽事务户

#### 声线特点

川澄绫子的声线十分多变、她可以适应各种女性角色。无论幼女、少女、恶女、美女、一种文的、纯情的、做娇的、严肃的等等,都见以驾驭。但是川澄绫子最为人所熟悉的声线对是那种强势甚至带点高傲的、充满了自信和圣定的女王音。她的代表角色"Fate》中的 Saber 就是这一类,川澄绫子原本的声音听上去就是那种永二人。

## 一代表作

英文字 D,茂木夏树

是常的校章 拉多尔 唯力女赞家(安藤麻螺)

青出于蓝 按摩奏,

FIGURE STATE OF THE STATE OF TH

昆屯武士(风)

神无角的,巫女 姬島上郡 酱

**灼眼的憂娜(吉田一美)** 

Fate stay night c Saber

空响情人梦 野田惠

7 颗(一之频野乃

我的狐仙女友(源千鹤)

女皇之刃(流浪战士禹娜

資品抗之心(艾莉 xx

大神与七位似件(1) 勤奋通

JOJO 的奇刺 資給・英毛姫

庭、管家! Cuties,天王州雅思潮。

风云堆新大将军(服部寨子

甘城五年游乐园 莫太路,



## 钉宫理恵 くぎみやりえ

t 主日期 1979年5月30日 日本大阪・t

m Enterprise

マ名 くきみ 、くきゅ、竹町さま ☆ 15 kmm

#### 入行经历

钉宫理惠在 1997 年日本播音演技研究所上 板的 SUMMER SCHOOL 上获奖,让她进入了如 今的经纪公司



・ JC CTAF 可便平角 麻児 可しゅ第三人成式点 『A 钉宫理原几乎或了』C.STAFF的御用声优。

钉宫理惠事业上的成功离不开 (CSTAFF 的) 帮助。著名的"钉宫四前"全部出自 (CST、1) 这四个角色不仅计钉宫理忠跻身于 线女声优的行列,还直接导致了"钉宫病"的流行,成为一

段时期**宅领域的现象。钉宫理惠也被定位**, 做娇属性角色的声优。

#### 声线特点

打宫即惠的声线十分特别,是最生 时; 女声优之一。她说话打伴有音凋颇气的鼻音, 并且声音会在鼻子停顿一下,使声音本身有 种慵懒傲娇的感觉。再加上其自身音色的柔和 圆润,使钉宫理惠的声音听上去很温柔很舒服

钉宫理惠有着标准的两音, 虽然也反串过一烟之炼金术师》, 也配过 三 无少女, 但最为人所知的还是她的做娇少女角色。这些少女角色就是带有很别扭的性格, 表现为口不对心的傲娇。高傲时的高音域和害羞时的鼻音, 十分适合钉宫理惠来表现。甚至钉宫理惠的粉丝形容她的招牌人物就是"傲娇贫乳双马尾"

入行

## 代表作

的人称並亦卵(門) 机瑟林 爱尔 阿姆 九屆中夏鄉 島鄉 . 凍 神子 零字使履り露呈20 朗 杜 拉 瓦利库尔 龙与虎 逢振大 跨王(广条王)新) 全母在上4th season、初平罐子 天 1 麻将 2 女 片 x 仿 岩 西南帝乱はおり女 専用幸村 ·笔管卡师 水颜绿如) がき閉占 夢 女神异正录4 久慈 睡世 特理的正常亚 神崎 H 亚维亚 圆虫与双角类书包 Do 宫 数类 育付吧! 奈亚子 △ 蓬大 、图象与助图 黑种频率

#### 花泽香菜 はなざわかな

#### 入行经历

花泽香菜是一个童星、从幼儿园月如就参加了综艺节目和电视剧的录制。14 岁礼第一次担任声优、高中一年级就成为了主役(17)的香菜只是兼职声优、并不是固定的职业,译气。1 是 2006年、企業1 分析下 平成 川 等 绫子建议她将声优件为全职职业。于是,花泽香菜加入了月 卷绫子所在的大泽事务所,正式以声化 4 1、1

出現 記述 (記述 ) (記述



黑历史"兵库元"也因这种如日中天的人气而广为传播声"唐的女子 優,な亲者等几乎让自《出现在了每一部升番中

#### 声线特点

花泽香菜的声音不是很特别,但是听上去 很悦耳、有一种柔软温暖的感觉。可以说了。 个人风格而非薄技闻名的声优。化泽香菜由于 自身是演员,所以和一般声优不同,她喜欢用 自然声而非假声配音。她的角色也人多是一人 而不做作的。但这不意味着她不会称一个, 花泽香菜也可以配出很夸张的萌音。

花择香菜。炮而红后,人气热度一直没有下降,担当了大量主角或一皮角色的声化。 外她出道不算早,但是是本。 可人們一位為一 作 也一人所维与一次一、毛子香之一,不一人或 子門, 一个慢子住了为事务中自了五七章 "子妃先导", 她 可想以不见知可

2 然花泽香菜的声音很治愈,但身为女声 优劳模的花泽香菜其实有一些 S 体质,在多领 域发展的高压和忙碌日程下反而觉得很充实很 开心。

## 一代表作

日創年上級+哪 列邦 章府 出色工女(结項業件 化物語(千石玩子 小郎(花中小嶋 会长是女仆大人(花园檻) Angel Beats!(立作奏) 毎月姫、仓下月海) 只有神知道的世界、次言栞 我的妹妹哪有这么可爱!(五更琉璃) か远石之](特名真中理 愛味社(泰灣花) 过去年末前 在 眼炎之法姆 - 艾 。為公

据及乙基期一 又 5周33

モー射手(黑 (考手) PSYCHO PASS 心理 でき 常守集

展 去和高中的的等生。七草真田美 新草食出鬼。神代利世

## 堀江由衣 ほりえゆい

出生日期 1976年3月20日 1住地, 日本车京都港流区 F属。 VIMS

お名、ほつちゃん()。名

見高。155cm

导宝 处女座

血型 B型

#### 入行经历

堀江由衣二年级时,就因为岛津冴子在《搞 怪拍档》中演绎的由里面对声优职业产生了同往。 但由于年纪太小、所以只是憧憬着想象着而已 长大后,由于家人的压力堀江由农高中华业后进 **人短大的文学系学习。一年后,她发现了声优杂** 志创刊号上招募声优的消息、土是决定要去参赛 结果从 3000 多考生中脱颖而出, 成为 5 名合格者。



"福工由农并不思永四只做青春美"。 她不停地挑战着 自己,用不俗的声音表现和人物塑造 明了出色的实力

山道市的堀江由衣所期接到的都是美少女系 或萌系的作品。加上本人十分可爱的外表。很容 破定位成沒有演技的偶像声优。所以每一次和名 监督合作的机会她都会十分努力并主动选择女性 广,的作品。慢慢地,她的演技得到了认可

作为声优御 家之一的堀江由农与田村由 加利关系很要好。称呼出村内加利的父母为"又

父""义母"。另外,由于可爱的形象和性格。 她在男声优中十分有人气

#### 声线特点

顺江由衣的声线非常甜、尤其在发"a"结 尾的育时十分明显。甜而木腻、单纯可爱的声。 育让她十分适合青春活泼的少女角色。堀石由 表的少女角色通常有些天然呆, 傻傻的, 让人 **生起无限的保护欲。软软嫩嫩的声音充满了情** 绪,而起伏的声调带动情绪的起伏,让整个人 物灵动起来

二, 声线的变化不大, 但堀江由衣凭借出 f. r. 试了许多不同种类的角色, 如 艰之未知》中梢的歇斯底里和痛苦。 海猫鸡 位之时。中右代宫真里业的诡异和病娇。2010年、 得到肯定的堀江由衣获得了声机员 偶像 、 

## 代表作

纯情需身值序器 或親 帶留) 水果篮子(本田透

铁妹公主(联盟)

Kanon 东映版) (用高亚曲)

初番岛(白河小岛)

缸(ぬ土、如月甜心)

**寒之使魔(劇姓塔** 

少女爱士姐姐 宫小路珠穗

基鏈齊立之對解(羽入

初音岛 | 朝台由梦

放之塔、乌鲁市之盾。 法举纲

每编唱《之时《右代宫真學亚

天才麻将少女(福路美厘子)

化物語 (羽) 藥

骨头鬼之孙 及《冰丽

妖精的尾巴(夏霞霧

龙之界点 (玛麗卡

寒白小姐 黑门小姐

**季單的子弹(天童末更** 

RAL WARS! 坂田常寺

出生日期 1967年3月30日 出生地·日本东京都北区

專高 15ncm

星座 白羊座

血型 〇型

#### 入行经历

程全世界动漫迷们公认的,"龙大后,她的每一个角色几乎都是不容错!" 一个典。并且她还开包了女声仇参与歌唱活动的。河。从 20 世纪 80 年代林。



林原惠美原本并不想成为一名声优,她的愿望是作一名护士,没想到却造就了一段传奇。 其实,小学时的林原惠美就在参加《银河铁道 999。相关的活动时,代替他出昌子演出了梅德 尔这一角色,与声优结下了不解之缘。而长大后, 林原惠美进入日本播音演技研究所学习,一路顺 风地成为了 名声优

#### 声线特点

林原惠美偏冷的声线辨识度非常高,她有配音时也很少改变自己声音的特点。林康惠美是用细微的声音上的差别演绎了不同类型的人物。此一一个一个人写一点减、每下「发现娜因巴斯,冷傲的恐口安娜。一元少女凌波丽、慷慨性点的菲、等等。这些人物的差别可能只

所谓百变女王,说 La.44

## 代表作

配神等雄传(农部以美子)

机动战士高达 0080 口袋里的战争、克

莉丝丁娜・玛肯吉)

乱马 1/2 (女乱马)

macross plus 露西 )

(中) (中) (東帝祭

秀豆豪导士(新娜 因巴斯)

新世纪福音战士、缓及时)

神奇主义 由職

超魔神英雄传 忍部日美子)

万能文化描娘 夏目温子)

壁匠生仔(菲 瓦伦丁

名体探柯南(灰原哀 宫野丰保)

**通灵王、恐山安娜**,

羊之歌

花牌精锑2(樱泽翠)

监督不行届(ロンパース)

画的声音為由

助理大辟典 进护属 1 动画卷

20.

## 能登麻美子(のとまみこ

出生日期·1980年2月6日 出生地·日本石川县金沢市

西美斯美 麻美妇 62cm

#### 入苻经历

能母麻美子受到弟弟有一

支了对应害者(一个

可 、 气代木动,画学院与

\*.」 考戈后自接进入人样 "



」。 华丽ŋ外表很快

**脚跟。2005年、她重过** 

能作麻关了本1。 (《 ) (

府綾子都声称能登麻美子是自己的 每棉花糖。录制时发生了川溶绫子和牛夫司仁美 要能登林美子坐到她门腿上的争<sup>7</sup>

. . .

4 4 . 4

入行:

切也也 。 是,能登林矣。 婚子, 附子很长 段时间的绯闻

#### 声线特点

这 魅力不仅体现在做声优、在唱歌 71-11能登麻美了也是一样, 用软软的冶

#### 代表作

. . .

全全属杆朝 风雨信 )
「「衛的世界(七聯亦憲 暗与帽子与书之旅人(东叶月) A15 系列。生出業月, 多相件理人 雙月子) 全母在上(藤堂平摩子) 章莓100%(东城绿 草莓早花梗 安娜 科波拉 ,好。女(自尼爱 屬女之刃 天门雅善 C. ANNAD(一之漸琴美 乃木坂春香的玩密(乃木坂春香 零之使屬 一奏峪的乳類 (蒂太妮娅 學權之女 郎儿。艾伊春 好想告诉你 第二

肯头鬼之孙 千年 薩亨(子) 李子(甘坦

#### 日笠阳子 ひかさようこ

出生日期・1985 年 7 月 16 日 出生地 日本神学 場 ・ m Enterprise ・ よ さん よ ちゃん メ・

#### 入行经历

日等阳子厂、行很像追星行为,因为《美夕女战士》和《新世纪福音战士》中三石琴乃不可的表现实在是太棒了。所以想要成为一名声优高中毕业后考取了日本播音演技养或所,并在学成后进入具作、事务所

2007年通过 系描薄 的根岸水面出道。上 然允满几气但是前度却被1.役花泽香菜砂系。1 是 2008年打了 年路 2009年《轻音少女 的秋山摆让日" 3了真1 红起来,从此走上了1 役大多 ", 的不1 路。



\* 演唱方面,尾音上扬是日位阳子的标志。她的歌声王脆而 有力:演唱了许多动画的 ED 和角色歌

#### 声线特点

## 代表作

轻音少女(秋山澤 至痕碎金寸、桂木华) 视后的大魔王 服部恂子: 妄想学生会 (天草筱 世纪末超自然学院(神代玛雅 S (Infinite Stratos) ( 筱之之襲 ) 要球社! (永家沙季, 这样算是借尸吗? (瑟拉芬) 如果高中棒球的女经理人读过杜拉克的 管理学的活()岛南 恶魔高校 D×D(莉雅丝 告蒙里) 妖狐×仆SS 雪小路野蔷薇 去外制裁者(閔小路慢) Campione 試神者! 艾丽卡 布朗特里 弹丸论破:希望的学园和绝望的高中生 (藝財响子) 键可机攻队 Malestic Prince (钉鲁柱) 战姬绝唱 Symphogear G (玛利亚 凯 真 社郷 伊娃 如果折断她的旗、英雄畸變 患者言长〔贞德 辉夜〕 M3 其为国钢 (破先某米處)

## 水树奈奈、みずきなな

187.年1月21日

日本姓 钱

#### 入行经历



作 7 一 数的新唱事业如此成功的声仇 水树盖盖在声伏事 业上的努力显得。国共和一集

水树奈子 ,时,声优成为了热门。为了她的发表 事 幸 建议她尝试 " 。 。 。 。 是 时的水树奈奈进入了代代 4 与画学阮声优科等 习。毕业时由于学业优多、 「端上、得到了"堀

器的成就。其作为声优的人气·大部分是由音乐献让,

#### 声线特点

水树杂余平均每至 6 一有几部主徒的元, 同。 直有限的选择内她不断地挑战新角色

#### 一代表作-

は好点主 亚、正 最で者 田向推田 秋六回忆2 白河番 聚志、女卒叶 菲特 泰斯特多生 帯第100% 南中胜

超值等用 競 編成 地數支女 樂田韓

## 田村由加莉 たむらゆかり

#### 入行经历

专业后加入 ARTSVISION 事务所并出道, 逐 新形成自己的风格 2004 年田村由加莉在《魔》 、杂叶》中对杂叶的表现计她爆发人量人气,



・短子順音 まっす。 的田和由加利 还以其鑑力的配音 後を重要

"十、' 而祭叶也'是田村由加利第一个朝十'] 仁 以此为升端、田村由加利成为了"线的审 ,10

francisco de la companya de la compa

#### 声线特点

## 代表作

成狩(櫻井明日香) Kanon(东映动画版)()(登舞)



## 悠木碧 ゆうきあおい)

出生日期 1992年3月 出生地 日本千叶門 中属公司 PROFIT 乳名·/ 武崎碧 本名 、凹类

專調- 148cm

健座・白羊座

m型 A型

#### 入行经历

1992年出生的悠木碧无疑是哥生代女声优的 代表人物。1996年、年仅4岁的悠木碧就在电。 和电视尾中出道。小学五年级时开始接触声优 作,并因此爱上这一根业。作为声优活动的时间 人人增多,身为演员的活动。或少到几乎没有 2008年 每 8 人工 十 5 进入 PRC) FIT 看 务所,同年获得第一个主役角色。中的九风。 4 ,从此事业开始上升。2011年,因在人气话 题作品《魔法少女小圆》中成功塑造了女。 目剧香瓜可以了当年的 NEWTYPE 超优



的语序的 接名当时 "由于动力"是一个是是由于动力是是一个最初高级,是人们不是





加上件随着好运气和难得的机 5 年 碧的或 功显得那么理所当然。但是这 可爱的小姑娘 兼哪地说要点择城美韦为目标华卖奋斗

#### 声线特点

整木碧的中高音很明亮,听起来有女孩了独有的那种阳光和俏皮。担当与其年龄相仿角一, 一 允时,会产生强烈的共 一 虽然整木碧起很轻,但在她的出道作品。红》中就与自己的目标冷城美国演过对手戏并且然毫不落的目标冷城美国演过对手戏并且然高声音的特质让您不碧刚出道时的角色被定位在有些任性或者有小脾气的少女。但现在的您木碧见以驾驭一九少女、做娇大小姐、优 一 一 今 经料的角色,甚至在《便当》中不计形象地开发出了自己的暴走演技

您本碧一直喜欢的角色是《美少女战』 中的水兵木犀,她希望遇到一个木厂具。 身上有着正义高大、水小放弃的精神的角色 不可邀请她的却是新完解》 这位 其个以督丁 里各式各样超出常规的角色悠木碧都有不错的 发弃

## 代表作

## 泽城美雪(さわしろみゆき)

出生日期 1985年6月2日 出生地 日本代野县

、司 MA JSU PROMOT OM <sup>冬</sup>城美幸、泽城美由纪 座长、女王

导高 156cm

**生性 及** 

tit

11 0 0

所获奖项 2009 年获得第3届声优奖助演女声优赏

#### 入行经历

1988年,初中二年级的泽城美雪参加了 BROCCOLI公司举办的"Dr Gr Charat"角色声 10.44、活动,并获得了评委特别奖。与当时获 得冠军的镇团麻英"起作为声优出道



虽然作为声优出道,但释城美雪并未接受过任何声优培训,于是经过冰上基于的介绍进入了MAUSU PROMOTIOM 锻炼液技,积累经验的同时得到了专业的指导,可以明显感到她演技上的提高。其后,在进行大量声优工作的同时,释城美雪出色地完成了自己的大学。

泽城美雪田道很早,年龄却是小子4,今

, 2 1九 上 较大的声优因为出道较晚而称 可,作成 1 与为前辈的事。在录音室,一板一眼 要求极高的泽城美雪常常会在演技上指导后辈, 被具他人科为座长。

事实上, 泽威美雪是 个很低调的人。无 论人气高低, 作品多少, 她都会默默地尽全力 、完成好, 因而在业界有替良好[\_\_\_]

#### 声线特点

泽城美雪的声线属于标准的御姐音,辨识度极高。即使放眼整个声优界,拥有如此高雅朗明音的人也寥寥可数。冷静成熟的声音让她能够轻松地驾驭高冷型的御姐人物。真红类型的女王角色显然非常适合有着天赐嗓音的泽城美雪。但她的声线变化和音域广度使她同样适合其他角色。稍微沙哑的低音域让泽城美雪瞬间变身为男声女优,而稍高的音域让她可以独绎步莉或傲娇类型的角色。甚至有的粉丝只喜欢泽城美雪的萝莉声线,可见其功力之强。

由于气势和特色太强,所以一般向的女性 角色和平凡的洋则系演技成为了释城上「凡氧 肋。不过这一缺点在《好想告诉你》的矢野绫 音出现时被克服了。

## 一代表作

高歲少女、真红)

极上生徒会(市川真由良)

初音岛SS(I腰叶)

全金属狂潮 The Second Raid (要玉兰

传颂之物(阿露羅)

红(红真九郎)

CANAAN ( 迦南 )

信蝉+拉格

化物语(神原骏河)

学园歌示录 ( 毒岛牙子 )

通货线上的地平线(本多 正纯)

丹特丽安的书架(丹特西安

全即猎人 <2011 版 > ( 酷抗皮卡)

PSYCHO-PASS 心理测量者(唐之杜志图

马身女友 深角及惠

月刊少女野嶋同学、黄尾结月)

# 随着日本动爱在世界上的广泛传播 动画中相关的 音乐也流行起来 现在,动海裔平既融合在日本王 常的音乐市场中 又相对独立拥有众多的爱好者

## ▶ 4.2.1 风靡全球的日本动画音乐

## 日本动漫音乐的崛起

日本即便是动画的王国, 其动画音乐的发 、 1 上 过了不简单的一段道路。 日本第一部 TV , 全没有音乐。国内一些年龄较大 4 众所熟知的那首主题曲《阿童木之歌 # 11 用后来 1980 年彩色版才加上的 . . . 代, 虽然动画中开始有主题歌出现, 但考虑了 动画的受众人群是小孩子, 所以这些歌曲。 "一""CP",并不用"名约"。"个 上歌词基本上都是描写上角和剧情, 实在 \* + 在一般人群中流行开来。直到1982年播出《超 时空要塞》,这个现象才得到彻底改变。



↑ 林明美至今仍是很多80 后规众心中最经典的偶像歌手。

8 11, 11 1 7 6 11 11 Citara n B f . Shart 医分别 好什么主人 書一 医二氏 起到这种作用的就是《机动战上高达》,然后

The state of the s a st 1" af ate + a " 这样的主题, 所以片中的歌曲自然成了动画的 重中之重。如果还用儿歌般 (1 % 说服观众的。于是《超1 2/ 史用了流 , 人 相 挑选由 "」」 、 又想成为创作歌手的 首乐人赋。很快就被主创人员看中、于是就证 生了动画史上第一位二次元偶像。助助上口的 旋律加上饭岛真理的唱功。让《我的男朋友是 驾驶员。等动画插曲很快在大街小巷流传起来, 1 1 to 1 to 1 -1 , 动画界是从未出现的奇迹。林明美也真的如偶 1 x 2 x 44 , . , 11) 1 2 x \* 色对听过林明美的名字。伴随着《超

\* 《釋》的成功。动画的唱片都得。 / / . 日本动画音乐 🤞 🛴 👢 👢

可能有些八些礼特, 麻便是《趋时至要基》 也没有挑选一首歌曲作为自己的 OP (片头曲)。 Fre all track of the months of the in Il to the sit Fit I what is a er for a formal of the contraction of the contracti 发展中出现了根据动画情节而特意创作的IM(印

象曲)。而 1997 年的 不可思议的游戏》则开创 了角仁歌这一厂商和观众。司可见的曲种。在动 。 "售方面也就出到了 single、单曲)。OST (原 声碟) 和 cheam CD (角色 CD) 等等



。喜いSEED /規模歌手制造机 棒缸子大量动養物砂手



↑ 《X战记》也和 X-Japen 有着太多故事。

与此同时开始有大批的歌手依靠动画歌曲 发来。 与至或为了杨樱等乐专业户,比如日本的"引民动画《机动战》等表。系列就捧红了不少版手。 肖文文、高桥随的名子水下之一的人就正。 敢杀不同。 他、提到一个个属于南流会热工下,美娜、 「 本 A rac Beats 也捧作了。 \$\lambda \text{2.5}\$\text{3.1}\$\text{5.5}\$\text{5.1}\$\text{5.5}\$\text{5.6}\$\text{5.5}

ガイで是OP、FD 和 TM 这些有人演唱 1 基曲得到了大力发展,动画中的 BGM 更有长 上广,步。最开始动画中并没有可以称得上音 乐的配乐, 充其量就是一些带动情绪的简单上 效。很长一段时间更没有为动画谱写配乐的作 曲家一说。很多著名的动画配乐都是从广告音 宗統6 丁末、像框前上纪世至 开始都未能从 1. 长行业。幸运的是随着技术和人们欣赏水 1、1、四小1 很快就放大动画本、分割的具 要一环、更是营虚气氛的主要手段。在《新世 记福音战士» TV 板中碇真嗣与明日香携手击败 第八使徒的桥段堪称经典。在这段动画中原本 录制了人物对话、但在最终版中庵野秀明选择 了只用音乐来配合画面。鹭巢诗郎所谱写的钢 禁曲 《Both of You Dance Like You Want to winl》 慷慨激昂、胜过了一切语言、这短短的数分钟 也成为动画界的经典。而很多 BGM 更与作品一 起留在了观众的记忆里连接着他们最真的感动。 比如冈崎律子的 水果盛子》和久石让的《天 个之城 在新发的 30 年里日本动画 BGM 已 经成为一个非国政烈的产业、拥有大量一流的 制作人。他们不光为动画产业带来了优秀的作 品、更为电影、电视等其他产业输送了众多优 秀的百分 《观图内、对与处 丛与面的悠视、 很多电视节目都使用日本动画的配乐、电上影 也经常需要邀请日本的作曲家协助制作。

## 日本动漫音乐与世界音乐

日本动漫音乐的流行虽然和动画密不可分, 不过最重要的还是有其过硬的素质。这里就来简单了解一下日本音乐的发展,和它目身为特色 众所周知日本是一个相对开放的国家,他

如此。奈良时代中国的雅乐就传到了日本、并 迅速在宫廷间流行起来、土是弦乐就成了日本 ca The car to the · L音上和其他国家有很大区别。世界上多为。 音音阶,而日本为5音。7音更为和谐、而5音 **则半音更多**(半音是音乐中两个音之间的最短 距离, 反映在钢琴上就是两个相邻的黑白健成 白白键)。所以日本歌曲就需要\* 」。 」。1 使日本民族音乐的旋律B、 4 1、 %、、 多变。这一点在现代音乐中也有 44

时间到了第 次世界大战时期,在战火中音 · 梦得下門专同。1940年更是被戰令解散全部 ・・も、スプロース・ドルーク排放 +と 1、 な 1 1 人・1 地复先, 这品 1 与的民族音乐也引入了四方的现代音乐。 这些都在日本音乐中得到了融合。而具件随着日



1 \* 2\* 年、人量的美国言示流入日本 . · '、 + '爵士、乡村等不同风格的歌曲 1956年在日本掀起了一股摇滚热潮,起因摒称。 是因为一个日本乡村乐团翻唱了描干的 伤心旅 全» 整个运动在 1959 年达到了麻岭。 1

(I A T S S S K - 4 ) A STATE OF THE STA The second of the 们的风格和欧美还是有很大的不同。日本摇逐 的编出更加丰富、例如贝斯就很少出现。《太古》 他根音的情况。乐队中仟何 个乐器都有他自己 的旋律。所以欧美音乐听起来更有力量而日本音 乐则旋律更加丰富。对于这种风格的音乐,一家 11 1 1 1 1 1 1 1 · 1<sup>f</sup>1 · 、xB、POP、舞曲等等 · 過 CP、ED 和 TM 基本部属于这个 ■ 与此同时、还有很多艺人不断将外界的音点 |本音乐中、比如字多田光、仓水麻衣等 在日本没有像中国 R&B、韩国舞曲1 、 充江南 的局面出现。I-POP 以其 5元的 要素和自身丰富 的旋 非深。 界人民的喜爱

## 蓬勃发展的日本动漫音乐

現在的日本动漫さず「おいむ」 下前所 · "一"" 力漫音乐不光是做为动画的。 发展的 、 , 。 43 1 f +'++ c没有达到\* \* 争的事实。就是到了现在, 只要排 

并且随着技术的发展渐现出了大量人气 1 足的虚拟偶像。《偶像大师》系列虽然是游戏 一, 但无可否认其中有大量动听的歌曲。有 部分音乐爱好者就是听过了这些歌曲才对这



アル虚拟偶像的過起也的唱片公司 常来了事 早的利 函一首数不同版本項料系数

而对动漫音乐界贡献最大的辽属初音未来。 软件的亲请好友们为整个日本音乐产业都带来。 革命性的变化。"人人都能拥有的歌手"这一零 幻的设计加上初听的声音和让人声爱可。事、使 初音有别的歌手所无法想等句,"大色\*\*\*\*、"多 1至5031自至55,年11,世处已不无数11,4年不 。 一 人 有 与 , 是 衣 , 是 进 的 ) 直像 数 木, 从2009年起初 水火 17 各九年产了数场 五时 全 观众可以在现场 脖星人、、"永姬、两军会 场场爆黄 分本 ( ) 14 12 14、111 1 1. 大木、「个节 本护 永八街" 1、牧主 BUMP OF CHIKIN 今自独、「インマービス子二次元和 人。们\$P\$、个位。自从补言身上延伸出的黑芒身 丁玉放以编录式的推上了关幕 动间的 OP 自然 也十年。1末1、、项。 2) 11五的"研究计划" · 14.3 (4 ] 生是成式 ] 动漫。乐对于动画的一 大元カご 後



欠元 閣僚已经发展到一个过去难以制象的程度



↑ 无论动画中如何,现实中的轻音已经达成了武道馆的梦想。

或漫音乐承载了观众最美好的画忆,只要 段小小的旋律就能把我们带回到那个激动人 心的人名。以上还会推现"上多更好的观微 乐、有一文些"永存未来已起降渗透过"。为1 证的领域中

## ¥ 4.2.2 日本动画音乐的营销

## 日本动漫音乐相关公司

司名称-Lants

刊文名称: 株式会社ランティス 成立时间: 1999年11月26日

) 司地址,日本东京都歪谷区广尾一月自3番14号

A い界大厂万代在裁員附清算了旅下的万代音乐娱乐和其子公司工アーズ。于是这曲家公司的原社员和职工便集资成立了 Lants。由



「Lantis 不先发行动画音乐唱片,更有很多游戏 OST 旗下的歌手更是为动画和游戏都演唱过主题曲。

商 J Lanns 的 动漫界艺人非常多、最著名的有 伊藤加佘惠、小野大辅、ALI PROJECT、伊藤静、节 结宣、茅原实里、栗林芙奈、福山芳树、奥井雅美、铃村健 、Snow、飞、ChouChu、森久保祥太郎、后藤邑子等等。

・司名称 Pony Canyon日文名称 株式会社ポニ キャニオン成立計画 1966年 10 月 1 日公司地址 日本东京都港区虎之 3二丁目 5 番 10 号

Pony Canyon 是富七产经集团旗下专门负责 发行音像制品的公司,可时负责富上电视台 ""销售工作,是日本音像"元年"。 "以同,其前身是日本放送五十十, 放松事业社改名为株式会社 Pony,同年株工。 社 Canyon 成立。1978 年两家" ] 共同在东京》 证 13,1987 年 Pony 和 canyon 合并成为 平公司 2007 年 4 可成 7 了上电视台的 1. 并于 2008 年成为富十媒体控股的全资



\* Pany Canyon 的艺人本光发行动画相关的单曲 算作 为歌手也有众多专辑

n Canyon 作为一家王经的音像公一,在 一个人人们,如罗志祥等国内明星也是 其旗下艺人。而他们也拥有一部分和动漫有密 切联系的艺人,如 Sound Honzon,下川美州, 1 本

E

## 日本动漫音乐的唱片发行

虽然从听众的角度上讲点习惯把劲漫音下。 从一般流行音乐中区分出来。但其运作模。。 实和一般的音乐发行没有多大区别, 八、1、1。 育传和购买的入群不可而已。并且随有见离。 乐的不断渗透、这个界限已越发模糊。下面我 们就来了解一下日本唱片的销售方式



首先日本的歌手一般一年中都在从事音乐 支有, 作, 因为和我上的与惯。富木可。我可 歌手一般以一年或者数年 张的节奏推出专辑、 有 本紙手。夏频繁推年单用 与推与过一条 **卓丽与就会配。新歌发售包括之前单曲在内的** ( 辑, 有些人认认为这是新歌加精选, 但这其 '头主, 1本自主销模式 允执行, 1 用玩声 OP、 E ) \$敬用! 人工 | 效性 / 一般 / 均自 / 一 外也 4 少数情况如两途径了某位歌手过去的歌声。 如《地球队长》第一季的 OP 就只能到该歌手的 专辑中寻找了。而在单曲或专辑销售前音像公 司便会在电视台等媒体上进行宣传。如劲画的 原土集不会液出每首乐曲的片段剪辑成试听供 听众选择。值得一提的是日本曾在发行单曲时

使用过大n的8cnハCD,这种盘容量非常有限, 「水イ 944 , 小板網放了

\*说明一下音乐唱片的种类。其中最后 / 11是 Copy Control CD 这种载体、从字面上 我们就能理解这是避免拷贝的 C 1、通过。靠的 播放软件是不一步支制的。而 CD MAXI SINGLE (季) ( ) 对流出版 () 儿子。因为日本的地下音 了人九.1. J. 1、1、1、3、当然也包括大量的同 人, 1人, 友 文礼, II. "王族 BAND"。这 此 , 人 、 、 1 费发行一些申请 文者与辑 3. 4. 八被上经的唱片公司看中之后就完成 照正常艺人的方式签约和发行,而这些发 . 印. 唱片上就会写上 MAXI 的标记。

另外值得注意的是有很多单曲4个。往、 W, 这是 Couple With 的意思。这些歌就是跟随 单曲一起收录的歌曲、它们将不会再收录在专 辑中。所以如果想要收藏这些歌曲, 只有专心 去购入单曲了。



大牌年跃的唱片封南南是兼顾了。次元和帝行艺

不适宜 友气压气 施口 计二本有看上常正规和 严格的制度,其精准程度甚至到个位数。所以目 本公信榜才能根据这些数调给出最为客观真实的 排名 文观国内的唱片组合, 自住是在强制和任 计工作 可数据、存着 大的水分 对于的标道 要目的艺人在领取国际奖度订一面尴尬。于无我 国相关数据统计方面的111 小/很长路要走。

## 《残酷天使的行动纲领》

障名 《残酷な天使のテーセ》 出自 《新世紀福音战士》 作 司 及り眠子 作曲 佐藤東原 海曲・大森俊之 障碍 高様羊子

2011年的1ASRAC 赏上, "残酷的人使》于 发行15年后夺得金赏。作为"新世纪福音战士 最具代表性的歌曲, 其经典程度小亚士动画本身



\*作为《新世纪福音战士》據具代表性的歌曲《残酷的天使》 在多张专辑中都有收录。

1995年,随着这首《残酷大使的行动》

1 對片 幅 幅池透帧分析百论

## 《创圣的大天使》



IBLESS4成员 AKINO 独立盲唱的设首主题歌 展其拳 飞的第一首单曲、也是《包圣的太天使》流传最广的单曲。

## 《蝶之舞》

ヒ天使り

1. F

5 F. 1

原名:《butterfly》 出自・《數码宝贝》 作词 千場伟功 作曲 干塊伟功 編曲 腹部チェル 原唱・和田九司

这首充满了摇滚风格的歌曲、是和田光司的 首次尝试。以1999年《数码宝贝》主题曲的形式 亮相并获得了成功。整首歌偏摇滚的风格非但没 有一点的嘈杂和声嘶刀竭,反而十分轻快干净 快速的节拍和逐渐加强的演唱营造口燃爆的效 果。除了片头它还被用在数码宝贝进化片段、十 单独一微声片段、大结局告别片段

1.1. 乐是无国界的,在这首歌上体现得尤为 1.2. 即使不懂目语,在听到这首歌的一瞬间也 会之名的受到鼓舞、探探感受到这应该是一首好 1.12岁生的歌曲。整首歌在起承转合上表现的 就是产生美好愿望,决定实现愿望,对决定犰狳 和迟疑,战胜自己勇往直前的整个历程



\*《教码宝贝》最具代表性的歌曲无疑是这首《雙之舞》 多次登上。ASRAC質前一甲的包承軟有童年最纯真的记忆。

如果说最初这首歌是因为《数码宝贝》才大 受欢迎、那么如今、《数码宝贝》中那些数码宝 贝为保护主人拼死的忠心,主人公们顽强勇敢机 智的表现、友情和团结可以战胜一切的王题,都 随着时间融入到了歌曲中。此句的歌曲已经不再 是单纯的歌曲、它成为了一种象征。如同所有的 必观金曲一样,它象征着作品本身,象征着作品 的精神。而象征的价值是不见估量归

如果说时间可以答子车尔什么[17], 与对是故事和沉淀。并不是没有歌曲。也 和 仇焉、它 的成功在上除了自身的仇秀外, 还有着那一份最初的记忆,和时间造就的经典

## 《鸟之诗》

軍名・《鸟の诗》 出自・《AR》 作司 麻枝准 作曲 折戸伸台 作用・高彩 矢 原唱 Lia

乌之诗。是《AIR》所有歌曲中最长的 6分08秒中采用了混合式的音乐风格。歌曲行进 每分钟120拍,在B小调和B人调两者中来回切换, 并以钢琴伴奏的形式贯穿全曲。由于曲风和编曲 导致演唱的难度极大,演唱者Lia的音域从升F4 到D6,几乎跨过了两个八度。



12000年发表的《<mark>岛之诗》现在依</mark>罗很受欢迎 被整为 ACG界的"国歌"

AIR》是 KEY 社继催铜神作 'KANON EI推出的作品。这部作品被 KEY 社寄予了厚望,音乐上自然也十分精益求精。 "鸟之诗》山麻枝准作词就可见一斑。作为上题曲,"鸟之诗》与情节和画面的配合可以说天衣无缝。音乐响起时,总让人想起在平凡小镇的那个夏天,天空彼岸的少女。望向天空似乎就能看到观铃的梦,往人的牺牲,佳乃的离开,美风的释怀。而长机飞过后,尾晕慢慢消散,又仿佛什么都没有留下。男孩与女孩牵着手走远,又是一个新的开始。

作为 KEY 社的催泪作品,《AIR》移植到家 用机和改编为动画时都以《鸟之诗》作为主题曲 这首悲伤又带有温暖的歌曲有一种治愈的力量, 一种独特的魅力。

## 《轮舞-变革》

原名,《轮舞-revolution》出目。(少女革命。 作词, 奧井雅美 作曲 失吹受郎 項曲 失吹废郎 原祖 奥井雅美

少女革命》是儿原彩彦率领主从BE-PAPAS 但任原作的日本跨媒体制作作品。动画于1997年 上映并于同年夺得动画神户的最佳动画奖。主要 内容是少女天上欧蒂娜由于幼时被工了所救、所 以做男装打扮决定成为一名王子。在风学院与竹 格十分柔弱的娜宫安西村遇后。为保护她而被牵 扯进争夺发动世界革命力量的一系列决斗中



\* 奥林維美麗初国为 OVA 主题 \* \* 特殊知 其中 1997年 自 · 東海 · 革》无疑是她种様 \* 并市场的机遇

这部动画的立意十分深刻,再加上其人胆星 新的表现手法,让《少女革命》一跃登上了御宅 族、神作之位。而主题曲《轮舞·变革》也进入 了人们的被野。奥井雅美在 1997年还没有大红大 紧,但其自己作词上歌词十分偏好激励人的上进 心的特点已经存在。矢吹俊郎 1977年还不是知名 的制作人,但其音乐水准已经很高。两人制作的 少女革命》OP,歌词中的不屈奋斗和友谊与剧 情十分製合。片头动画中两个女主人公的肢体受 错也正象征了两人的羁纤和纠缠。《轮舞 变星 实在是 首很激进的曲子,从演唱就可以听出

## 《天马座幻想》

旧名 《ベカサス幻想

使语

5曲 MAKE LP 原端 MAKE-LP

提到《圣斗士星矢》那些热血沸腾的歌曲就 个得不提 MAKE-UP。在摇滚尚未流行的年代、 MAKE-UP 这种硬程滚目然受到的关注不多。但 圣斗二星矢》的 系列歌曲,却让一个时代记 住了他们的名字

举斗士星矢。作为车田正美的集大成之作, 以"友情、努力、胜利" 大"IUMP"宗旨为核心、 它片贯穿着热血与牺牲,给人极深的触动。在保护雅典娜的过程中,少年学会了爱,得到了勇气、 爱让人强大,勇气助人完成理想。对于青少年来 , 一个工就是他们英雄理想的化身。而 MAKE-UP的歌声将少年心中的渴望和为之奋斗 引热血表达得淋漓尽致。歌词中"燃烧小了亩""包 造奇迹""不服输""排命挑战"等词暗不绝于耳、 而反复的"圣斗士"就像是宜暂将亢奋的精神相 "主",个身的热血似乎都要沸腾



军 + \* 鱼 \* 星 \* 平 \* 一 元 \* 如 知 年 《後 生 \* \* 生 生 生 生 上 元 \* 如 知 年 《

INCU

科绝不后悔的坚定。

## 《直到世界终结》

原名: 《世界が終るまでは》 出自: 《羅猛奇季》

作词 上杉升作/曲: 织田哲郎

. (E.

Hil.

偏曲・叶山たけし 演唱・WANDS

·直到世界终结》是日本重量级摇滚乐人 WANDS的「首单曲、同时也是《灌作;" ; ·首 ED。这首歌以低音贝斯和戴点开场、纟 产 听众空可感的同时,与后面极具渲染性的声。。 成对比。歌词的优美和旋律的舒缓使得这首歌时 常在回忆的桥段出现,尤其是一并寿在对翔阳的 北赛中。这一情节中二并寿与长谷川一志的对峙 让他的体力几乎崩溃。在放弃还是重燃斗志的洗 择题前, 他看着身边的队友, 想起自己不久前的 **沉沦,后悔不已。这一段响起《直到世界**人》 的旋律足足5分・イー・エ・ピー1、い版: 1 ·,也有被交回数年(24)大手 · 张 (4) 时。「井下定决心永不言齐,「」「」」 球換得真 心 "杜太鬼" 广气程、水上、小宝 体的走梦旋行 1 ,内歇此描绘了不可的性 



↑《直到世界终结》常作为<u>,并為</u>情节的 BGM 一年歌 1又+ 分符合产往界的人物产激,因此被观众均为 1 为的消色歌

在《直到世界终结》的歌词中有一句说"一 去不回的时光,为何如此耀眼",听起来有些伤感。 我们没有时光机,回不到过去,也挽回不了过去 的错误和遗憾。但青春的岁月和追梦的日子将成 为水边的养料。即使迷茫、即使无力。只要有你 陪伴,我会追着梦想、直到世界尽头。

## 《檄!帝国华击团》

原名:《檄·帝国華擊団》 出目、《樱花大战》 作词。广并壬子 作曲 田中公平 編曲 根库贵季 原唱 横山鹤桩,帝国歌剧团

版! 帝国华击团》是《樱花大战》,主题曲,在《樱花大战》所有游戏中都有精彩的登场,而在TV版中更是毫无疑问地成为了OP。由一众声优合作演唱的《檄!帝国华击引》节奏一、",诠释了少女们热爱生命、无惧排水,上手一、义的心境。



"这首歌已经超越了一般主题由而成为了《模花大战》系列的代表。甚至是樱花精神的代表。

歌曲传达的是能鼓舞和激励人心的力量。让 人在受到挫折时不禁会想起这激昂的旋律,也尽 樱花大战》中为自己美好的明天奋斗的化了面 花们,想起那种即使面对再大的困难也要勇敢绽 放,吐露自己生命芳香的精神。

这首歌曲有不下 20 个版本, 其中比较著名 的是游戏中声优共问演唱的版本, 玩过游戏的 话十分有代入感。其中横山智佐因为歌喉甜美, 音高清澈伴有金属感而演绎出了甜美中带有英 气的感觉。再加上她本是女上角真宫守樱的声 优, 所以给人 种这首歌就应该是这个样子, 就应该她来唱的感觉。而横山智佐也确实奉献 了最经典的《檄!帝国传击团》。

## 《妖精的旋律》

原名 《Lium》出自。《获精的旋律》 作词 小萨普姓,近海由纪夫 作曲 小药毒叶、近海中心失 编曲 小西香叶 近藤由纪夫,原唱 野司久美子

妖精的旋律 由內本化 《作漫画改编 以死亡为角度描绘 《本的孤独和志 伤。故事中充斥之《鬼和惨状,而悲惨和美的 《文》:"有境界。在这种境界下, 。"就可会启发对人性的是《《文》:" 性与感性的碰撞。虽然作者的立意很深刻,但 《一》:"才、血腥的画面和整体阴暗的基揭



"这首《妖精的碳準》主题曲 以其来自《圣经》内容的 歌词和拉丁文的诸唱方式独树一帜。

为了记合作品丰趣,主趣曲《Liham》给人以十分压抑的感觉。它的歌词出自 圣经。的段落,被精可使用拉丁文,而旋律也颇似基督教的圣歌。整首歌的歌词与虎情相呼应、由敬创。露四最初的犯下罪恶到最后的得到救赎形成了完整的给回。露四最初时杀过无数人,她抵制不住诱怒将自己交给自己的本件。而浩太对所有生命都一视可仁并拥有一颗宽容的心。在得知露古系了他个家之后仍然对露西的遭遇表示担心和同情。 汽太 财知道略当的不对,但仍直视自己的赋情。 汽太 财知道略当的不对,但仍直视自己的赋情。 向。 内也有潜太的妥自得到了救助

整首 OP 以壁画般的表现形式,体现出浓郁 宗教氛围、将整介作"的内。干。"。 期式的表现方式守有禁

**鱼织的个性冷人留下不** 

1.增火的印象, 也让其他作品难以但且或背

## 《把爱夺回来》

原名、《爱をどりもどせ》 出自・《北斗神拳》 作词、中村公晴 作曲 山下三智夫 編曲 山下三智夫、飞沢宏元 原唱・Crystal king

北斗神拳》讲述了在人类文明毁于核子战争的未来,适者生存成为了世界唯一的。 有到中现了一个胸口带着北斗七星状仿痕的北斗神拳的传人健。 其。谈起《北斗之拳》、自他、""、"。"



「《北斗神拳》是最上统的码血 要画 其暴力美学的风格 华丽的打斗招式等,都对目后的漫画界产生了巨大的影响

的这首歌句的 Crystal kang 组合,以主唱团中 目之句 闻名。他们 攻。。 惜 1980年的 场点

## 《梦想歌》

原名・《うたわれるもの》 出自。《・ゥ キ 作詞、须谷尚子 作曲・衣笠道雄 遍由 豆田将 原唱・Suara



\* 梦想事》作为《传颂之物》PSP平台和动画版的。OP 受到了广大爱好者的衰衰

其实梦想在最初萌发时都只是很! "年直接 L. " " 是 全 梦想的过程中人们却往往云木, 人 气 生 不 的自己, 《 传 颂之物》 就 在 讲 这 样 一个 故 事。 主 题曲 《 梦想歌》 舍 弃 掉 自 古 上 来 的 不 断 要 约,用 轻 松 欢 快 预 示 着 这 将 不 再 是 个 悲 伤 的 故 事, 远 礼 , 不 心 考 慰 的 欢 快 预 示 着 这 将 不 再 是 个 悲 伤 的 故 事, 远 礼 , 不 心 考 显 的 武 。 《 梦想 歌 》 是 想 着 梦想 的 歌, 不 心 考 显 奇 远 的 歌。 男 主 角 在 乱 世 中 悠 然 自 得 , 追 求 希 胃 、 精 神 刚 座 好 与 歌 曲 相 契 合。 就 好 像 在 晚 一 奇 远 与 然 无 法 掌握, 但 仍 可 以 亦 恒 跑 追 寻 数 引 , 本 如 户 梦 点 没 有 人 可 以 使 之 停 留

4.11 Nuan 之人自己稍显忧伤的那 "但 沉和沙哑,以快节奏的与拍和灵活的演唱;再华 这样的心情。《梦想歌》里是没有染色心理料, 梦想是什么样子,它就是什么样。

## 《曾经有你的森林》

原名: 《あなたがいた森》 出自 『Fate stay nigh!》 作词 渡边景未/作曲 出羽良拿 編曲・出羽良彰/原唱 樹魚

优美的歌词用温柔坚强的女音有力地唱出,这首歌充满了证情和温暖。而伴随着舒缓的音乐,ED 画面中是 Saber 迎风而立,手握契约之鱼,眼神坚毅地望回远方。镜头逐渐拉延,唯美的画面依旧。外柔内刚的曲风迎合了 Saber 对土郎的心路历程

她是阿尔托莉雅,是所向无敌的刊志! 她曾为弥补生前犯下的罪立下"五之誓言", 作为土而生,作为土而死。她是 Saber,是土郎 的 Servant。在契"结成后,共同走上圣杯之路 上郎无疑是喜欢 Saber 的,但 Saber 的"王之誓言" 不允许她有个人的情感,于是土郎准备的约会 变得搞笑又别扭。而随着新鲜的加深,Saber 也 渐渐感受到了上郎的感情。



T Saber 对卫宫士即的感情在 首歌中被倾诉,每当音乐响起 都会有深深的遗憾浮出曲目。

可水生轮回的 Saber 来说, 上郎人过心小, 即使想要互相守护, 人也已经离散。但在这片曾有你的森林, 互相陪伴、共司战斗的回忆将水远珍藏在心中。在这片充满回忆的森林, 不再害怕面对自己的内心, Saber 也是喜欢上郎的

这种错过的恋情往往最让人惋惜,而《Fate stay night》中的恋情又多了一层身不由己。然而 正 因为错过,因为 遗憾,因为身不由己。才在拥有时格外美丽。歌词中唱到"你所残留的光和影,是如此令我难以承受"。走出森林,释怀过去,赋予人勇气和支持的是最温暖的记忆

## 《万物初始之风》

原名:《はじまりの风》 出自:《彩云图物语》 作词:路)ひまり/作曲:(D 蟾曲 YANAG MAN/原唱 平原矮香



\*由于相似题材作品《十二国记》的强大影响力,《彩云国物语》的评个整体趋于平置。但其OP与ED却造就一段经典。

## 《忘却》

原名:《oblivious》 出自:《空之境界俯瞰风管》 作词 撰诵由纪 作曲 据诵由纪 编曲·撰诵由纪 原唱 Kalafna



↑《空之境界俯瞰风景》的 系列充满了个人风格的音乐 正是編曲紀才华天赋的展示

## 《轻飘飘的时光》

わぶわ町町(タイム 》 出自・《経音少女》



「《経音少女》自身的音乐题材在制作动画时被表现得+分 抢銀、経音部的每一首单曲几乎都会形成一段时期的林潮。

舒言シス 本就と供えり女日島+石目至 電子機画 人物才士萌与兩满、看起來十分而整 「愛、偶知丁笑。和感力让这部作品紅极一时、 而其中自歌曲以动鳴中 BAND 的形式谱写,同样 充满了纯真 这首《轻飘飘的时光》从歌词上就 体现了这种特色。虽然讲诉 丁是暗恋之心蕴蕴欲 动的女孩小心思,但是每恋念比作标化糖的楚法 充满了童趣 中配以是发动感的荒世,只要 瞬 中就会喜欢一特人。如画原版中平泽唯感冒尽 沙砸的配唱人在是《前

轻音少女》的音乐性并不是最出色的,它的成功就在上简单和纯粹。少女的心思就是 粉红而幼稚的,少女的音乐也应该是这样的。 听《轻飘飘的时光》就像是 段放松的旅途, 闲暇时,疲倦时总会想起那一张张充满朝气的 脏,想起为梦想努力的身影,想起成功后的喜悦, 脑门就会有一般

## 《只有我的电磁炮》

原名。《Only My Railgun》出自。《某科学的超电磁炮》作,同:八木活悟志 / 作曲:八木沿悟志 编曲:八木沿悟志 原唱 FR PSIDE

作为《某科》的起电磁炮 的、)),只有 我的电磁炮》受到了极高的关。。而其歌词的 表现上,与此作女主角,作为学园都市中仅有 的七名 LV5 超能力者中排名第三位,学园都市 最强电击使,有"常盘台的超电磁炮"和"电 击公上"之列飞御収美琴不谋而合。



「此曲 经推出便获得极高的评价,空降 OR。CON 周榜第一,并获得"电波赋益琴赔""同步率大顺调"等赞誉。

除了歌曲本身的优异,Empside 的二代主唱南条爱乃功不可按一量比不工第一代上唱那堪比引擎 轰鸣的爆发力,但南条爱乃底气很足的声音也充满 了力量感。配合着八木招悟志多元化的音乐,一首 朝气、欢快,给人以身气和力量的歌曲歌此诞生。

具然 只有我的电磁炮》的成功离不开《某科子起电磁炮》和御板美琴本身的火热人气,但 乐印成功是小苔丝人印。 →降 Oncon 周榜第三 就是品质的证明。

## 《至爱》

原名 《dearest》 出自 《犬夜夏》 作词 哀诗步 作曲 藻畸生 长尾大 编曲 铃木直入 原唱 草崎生

这首歌本是疾崎步 年一度的冬日情歌。石 极达为《大夜叉》片尾曲。滨崎北门她居高昂沙 情味。とデル人に、、野、、こを支種呼之欲 出的强烈的感情传达、使得此曲获得一致认可、 成为KTV点唱率极高的曲目。滨崎北电是凭件 此曲问鼎第 43 届日本唱片大赏。更加值往 的是, 此张单曲亦打入英国排行榜 top.0, 升包 日本艺人英伦发展之先河



\*《至爱》除了被翻唱之外 在2006版《神雕侠侣》中 还被引用作为背景乐出现

抛开这些成就不谈。《至爱》作为《犬夜叉》 的片尾曲、为桔梗与犬夜叉的感情做了最完美的 诠释。大夜叉无疑是桔梗的"至爱"。可她的世 思 Z I / ) 《 她还有身为巫女的责任,还有 ・, 、、、・中、 いつて法令存这些, 她无法 像普通人一样过平凡简单快乐的生活。而重生后 有到他身边有了爱人, 桔梗便一人独自踏上旅程。 歌词中临到"我们懂得,如何忘记。可否让你的 笑容, 永远伴随着我。"九十年。他们错过了 五十年。若当初沒有变改、他们已经「头到老了。 他们徘徊了五十年。还是原来的容颜,可是物是 人作。」1 片。

是 4 1 1 4

## 《转动命运之轮》

原名・《連命のル・レット廻して》出自《名位拝何幸 作词 奶井泉水 作曲 栗林城一郎 海曲 也田大介 序唱 ZARD

と轮 是、名侦探柯南。众多 OP P编曲最多的歌曲,这号致了它的 TV 版本 全今都未CD化。然而这直歌却被息作青山严昌。

题(\*\*\* · 月暗所以歌同也比较危 反观编曲方面, 经证。

发输 水远地消失了。这首歌的第一。 本是古井弘人的"TAPFI", 向地国大介编电 的是速度稍有不同的 "TAPE3"。 所以 TV 版 共有两个版本、第9"集。离引美籼系人事件 OP 为第一次印现的是那个最初版本、别看写着 的编出人是他田大介。其实这第一个版本便是 古井宏人所编的"TAPEL"。这个版本没有CD t 。 等色和温馨的葡奏、就此化 只留卜了柯南的 (OP 音轨。那个第二版 本的是柯南 TV 敬 101 ~ .23 集的 OP, 采用了 "TAPE 3"。 的泰使用电子乐过度、利用的秦



"这首歌在创作时根是不凡。听到西班牙吉他前奏的场井 梨水在现着《岩圣禮》时突然就发灵感并写下了歌词。

版编曲, 这个 1、 耶样低迷, 不会给当年 月便失廣 **类林诚一郎的绝创留下遗憾。如果** 

三 2首夕正显层的的风采。

## 《江苇竹号末

西乡



进击的巨人 "版 OP "红莲的弓矢》 后,然缺少了一部。 律、但是其优秀的制作和 咖动人。 点上都展现了一首优秀的热血歌曲 所应具备的所有素质

## 《蓝色真相》

a名。《The rea to k blues》出出 作词 岩里枯桃 作曲· 莨野洋子 5個,上現日本



・ 季房+『中国』。。 ・ 崔助は保護的音年原置 東方 安 - 東にもは途々幸福と直

## 《连接》



・新書P 虚画を「梶声語・町組合字・魔」 女 図。 町原寺護推上館峰 ちる画像では 佐秀起出毎 - 的種類

这首歌曲由土唱《我的妹妹哪有这么可爱 OP《Irony》的超青春组合 Clar、演唱。ClanS Clara 和 Alice 组成 (Tira 直线干净清澈、独唱中 擅长高音 in Auce 自有明显鼻音。声音推 1 年 " 丁会 况明显的萌音。但声音放低 " " Clara 声线更成熟, 是音域较宽富于变化性的歌手。 同时也由于声音比较柔和。所以合唱中声线几乎 被 Clara 覆盖住。在演唱这首《连接》时, ClanS 供しても かり 大八 ・もり 的寓意合有鹿 目圆香和晓美焰之间羁绊的意义, 所以双人的和 声显得尤为有共鸣。Clara 的高亢主音配以虽然稍 弱却清晰可辨的 Alice 的浅唱,整体有力坚定的 题曲的走红虽然不排除 魔法少女小姐》自身的 广大人气,但是歌曲本丰。更合度也是一大原因。 新房昭之、席渊玄、梶 1个。 - [今可谓世纪阵 6. 11x + 2111' , " 11A & 1 + 1 1.1, 本有有人指注注, 多多,在季克德尔。 延生, 然而在一个月的时间内该队 4 上人。 5 人 

## 《白虎野之娘》



\*\* 主义中 于二般 如三久的上之于新牌家 这首《宣传 野 谚 是至孝月,全般的配告 安告》

平澤进总是希望以 ドキー・・・・・・

门间

下泽

乐

主的

**北京** 

主展

自身

铌蛇

**注种** 

-99

日来

来。

合

中

補

作词:田亚贵。/作曲:神前晓/偏曲:神前晓

原唱,平野綾、加藤英美里、福原香织、高良美幸

作为一个动画宅,不可不知道神前晓,而《幸运星》作为他的代表作,无疑带有着极强的宅属性。配合着主题曲《拿去吧!水手服!》,动画片头是剧中女角色的集体啦啦舞蹈,很有"电波歌"的味道。而就是这首电波歌,单曲首周发行就取得Oricon单曲周榜第二位的佳绩,被日本唱片业协会认证为2007年6月的月度金唱片(销量超过10万张),在2007年全年Oricon单曲销量材中排行第40。2008年2月,销量突破20万张。并且获得第12回 Animation 神户赏主题歌奖、第2回声优 Awards 歌唱奖、第30回 Anime Grand 动画歌曲部门奖等荣誉。

你说它吵闹也好,说它激动人心也好,说它 混乱洗脑也好,无可否认的是当这首与其说是电 被歌曲,倒不如说是洗脑音乐的片头歌搭配着生 动可爱的画面。声优们甜腻到几乎古怪的歌声, 萌得让人掀桌的对话,没完没了的随性混音,明 明就是一大堆不能称为"音乐"的音乐元素,但 拼凑在一起就是让人心情愉快。



《幸运星》歌曲中融入的吐槽、电波等元素开辟了萌系 音乐的新领域、没听过枉为动画宅。

神前晓作为萌系音乐的领导者, 将吐槽、电 被、捏他等多种元素融入自己的创作中, 往往会 取得意想不到的效果。这首《拿去吧! 水手服!》 绝对算得上是一首不可思议的奇妙作品, 并以此 为起点, 开启了萌系音乐的新潮流。作为一个资 深宅人, 一定要听过。

## 《晓之车》

原名』《暁の车》 出自: 《机动战士高达 SEED》

作词: 梶浦由紀/作曲: 梶浦田紀

编曲: 梶浦由纪 / 原唱: FictionJunctionYUUKA

《晓之年》最初出现在第24话《二人的战争》中,在阿斯兰和卡嘉利无声的对峙中以悲伤的开失响起,清澈细腻,清幽凄婉。随后在第40话《晓之宇宙中》完美运用。伴着卡嘉利发疯的哭喊,整首歌进入高潮,痛苦而悲壮地直接宣泄着战争的残酷。歌曲以"车轮"比喻 C.E. 纪元历史的流逝,也代表寄托着奥布理念的人奋斗的历程。也有人认为歌曲所表达的是卡嘉莉对与父亲诀别,独自肩负着任重而道远的使命的伤感。



个《晓之车》的成功、除了音乐自身的动听之外。还有那份真实情感所产生的强烈共鸣。

梶浦由记在制作这首歌的时候,与动画角色 之间产生了强大的共鸣。因为在她 19岁的时候曾 经亲眼目睹最爱的父亲与病魔搏斗一天天地憔悴, 直到最后永远地离开。这种经历过生离死别的切 身之痛,与卡嘉莉何其相似。正是梶浦由纪的这 种释放和爆发,才给《晓之车》带来了如此撼动 人心的力量。

作为演唱者南里侑香的嗓音清冽缥缈,透出淡淡的哀伤,配合着动画第 40 话中卡嘉莉失去父亲的沉痛与无奈,就仿若一名少女站在废墟中吟唱着战争的挽歌一样,痛苦中孕育着希望,悲伤中蕴藏着坚强。因此,这首歌曲在动画播出之后引起了极大的反响。

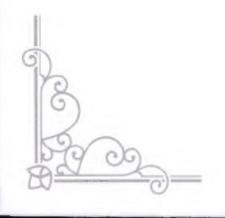
这首《晓之车》以完美的作曲、作词、演唱, 用一气呵成的衔接,成为了《高达》音乐史上的 新里程碑。





## 动漫大辞典

Encyclopedia of Animation Comic and Game





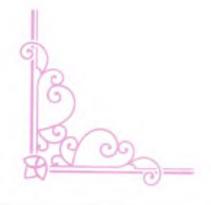






## 动漫大辞典

Encyclopedia of Animation Comic and Game











## 动漫大辞典

**Encyclopedia of Animation Comic and Game** 

# 原有动漫爱好省的必备工具书部

资深动漫人编撰 《动漫大辞典》 绝对超值典藏!!

作为原《动漫大辞典》的升级版,本书从 更专业更具体的角度细致分析日本动画业。

权威性 引导性 趣味性



定价: 55.00元

动漫大辞典 进阶篇